OLD GAMERS HISTORY

シミュレーションゲーム編 ➡➡➡➡ シミュレーションRPG
経営・育成シミュレーション
恋愛シミュレーション

古今東西の名作SLGを一挙に集めた完全保存版



人生を共に歩んできたあの名作にまた会える!!

第1部 シミュレーションRPG

ファイアーエムブレム シリーズ　オウガバトル シリーズ
スーパーロボット対戦 シリーズ　ラングリッサー シリーズ

第2部 経営・育成シミュレーションゲーム

シムシティ シリーズ　A列車で行こう シリーズ
ウィニングポスト シリーズ　卒業 シリーズ

第3部 恋愛シミュレーションゲーム

ときめきメモリアル シリーズ　アンジェリーク シリーズ
トゥルー・ラブストーリー シリーズ　センチメンタルグラフティ シリーズ

and many more!



Vol.1

メディアパル

OLD GAMERS
HISTORY



OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー

シミュレーションRPG編









ミシミュレーションRPGの歴史ミ

黎明期

1990年2月23日
飛装騎兵カイザード

1990年4月20日
ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣

1991年4月26日
ラングリッサー

1991年12月29日
第2次スーパーロボット大戦

1992年3月14日
ファイアーエムブレム外伝

1992年3月20日
シャイニング・フォース 神々の遺産

普及期

1992年12月15日
ジャストブリード

1993年3月12日
伝説のオウガバトル

1993年7月23日
第3次スーパーロボット大戦

1994年1月21日
ファイアーエムブレム 紋章の謎

1994年2月25日
ドラゴンナイト4

1995年2月24日
FRONT MISSION

1995年3月17日
第4次スーパーロボット大戦

1995年6月30日
アークザラッド

1995年10月6日
タクティクスオウガ

1996年5月14日
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜

1996年10月25日
ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明～

1997年6月20日
ファイナルファンタジータクティクス

1998年8月27日
ブラックマトリクス

1999年7月14日
オウガバトル64

円熟期

1999年8月28日
ファイアーエムブレム トラキア776

2000年1月6日
サモンナイト

2000年5月25日
スーパーロボット大戦α

2001年5月24日
ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記

2003年1月30日
魔界戦記ディスガイア

2005年5月26日
NAMCO x CAPCOM

2008年4月24日
戦場のヴァルキュリア

2006年3月23日
ユグドラ・ユニオン

2008年9月25日
スーパーロボット大戦Z

シミュレーションRPGとは



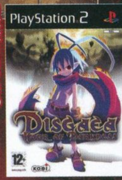


従来のSLGとは明らかにゲーム性が異なっていた

シミュレーションRPGとはいったいどういったゲームジャンルであるのか、その定義は非常に難しい。何故ならばRPGというジャンル自体が既に一種のシミュレーションゲームだと言えるからである。それでもS-RPGの定義をあげるとすれば、SLGの中でも、ユニットに主人公が存在、強いストーリー性を持つ、RPG的な成長システムが存在、などの特徴を持ったゲームがそれに相当する。また、あくまで後発のゲームジャンルであるため、ヒット作の模倣からジャンルとして固まったという見方もできる。

日本で独自に発展





日本産S-RPGも積極的に輸出されてはいるが…

S-RPGというジャンル自体がJRPG（日本製のRPGを揶揄した呼び名）の1種として発展したという経緯があるため、海外ではあまりメジャーなジャンルにはなっていない。同ジャンルは海外ではストラテジー（日本語で戦略）RPGなどと呼ばれるが、積極的に製作しているメーカーは少なく、出回っているのはほとんどが日本製の海外版である。今後も海外（特に欧米）でS-RPGが大人気となる可能性は薄く、日本市場を中心とした商品展開が続いていくことが予想される。

S-RPGの元祖とは





日本最古のS-RPGとして名前が挙がるゲームとしては『未来戦史ライオス』（FC）、『飛装騎兵カイザード』（PCE）などがある。しかし、これらは初めから新しいジャンルのゲームとして開発されたわけではなく、完全に後付け認定されたものだと言える。となると、あまりに一般的な意見ではあるが『ファイアーエムブレム』こそがS-RPGの元祖ということになる。実際、同作によってS-RPGというジャンルは確立されており、元祖を名乗るに充分な功績と人気を持った作品だと言うことができるだろう。

ファイアーエムブレムよりも2ヶ月先に発売されたS-RPGの元祖

飛装騎兵カイザード



古い作品ながら今でも楽しめる



各SERD（高機動人型兵器システム）には個性的なパイロットが搭乗している。彼らのセリフも本作の面白さの1つだ。



パイロット名の下の星印が経験値を表す。攻撃を当てる、敵の攻撃に当たることでそれぞれ命中率と回避率が成長していく。



パスワード方式を採用しているため、バックアップの電池切れを心配する必要はない。また、ネットで探せば最強パスワードも入手できる。

日本初のS-RPGは何か？という質問は非常に難しい。本作は確かに『ファイアーエムブレム』よりも先に発売されており、S-RPGとしての特徴を兼ね備えたゲームである。しかし、本作が発売された当時はS-RPGといったジャンルは存在しておらず、本作は恐らくストーリー性のあるSLGとして製作されたのだと思われる。

本作を製作したのは後に『ラングリッサー』シリーズでヒットをとばしたメサイヤ（日本コンピュータシステム）。同社は『超兄貴』などのバカゲー方面で有名だが、同時に『重装機兵ヴァルケン』などといったハードな世界観を持つSF作品も得意としている。

本作の舞台となっているのは24世紀の世界であり、宇宙からの侵略者に対し主人公達は「SERD」と呼ばれる高機動人型兵器に乗って戦う。システム的にはターン制のステージクリア方式で、勝利条件を満たせば次のステージへと進んでいく仕組みだ。S-RPGらしく主人公達パイロットは経験を積むごとに成長し強くなっていく。しかし、本作で成長していくのは命中率と回避率の2点のみ。運悪く攻撃が当たってしまえば、喰らうダメージは初期状態と変わりがない。そのため、どれだけ経験を積んでも最後まで油断できないゲームになっているのだ。

また、各ユニットの性能も個性的で、近距離攻撃に特化したもの、支援攻撃に威力を発揮するものなど、プレイヤーの戦略性を活かせる構成になっている。ユニットの回復やMAP兵器を使用可能な母艦の使い方も重要だ。唯一残念なのはステージが10までしか存在しないところ。容量の関係上仕方がないのだろうが…。





ステージは10までしか存在しない。クリアまでに必要な時間は短く、このボリュームの少なさが本作最大の欠点かもしれない。

DATA 飛装騎兵カイザード

メーカー/メサイヤ
発売日/1990年2月23日

定価/6200円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未発売
ゲームアーカイブス	未発売
Xbox Live Arcade	未発売

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

他ハードへの移植は実現していない。媒体はHuカードであるため、CD-ROM2は必要なくソフトの中古価格も安い。

S-RPGの代名詞といえる有名タイトルの原点がここに



ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣

ゲームシステムの根幹は 1作目で完成されていた

数あるS-RPGの中でも高い知名度を誇る『ファイアーエムブレム』。家庭用ゲーム機向けに作られた同ジャンルの作品の中では、トップクラスといえるほど有名なタイトルである。そんな著名なゲームの始まりとなるのが、この暗黒竜と光の剣だ。

本作はシミュレーションRPGというジャンルの認知度を上げた存在としても知られるが、何よりもすごいのは、現在も続く大人気シリーズの基本システムが、1作目ですでに完成しているところだろう。

ユニットは単体のキャラで構成されており、戦闘による経験値獲得で成長していく。武器には使用回数が設定され、回数ゼロ＝武器が壊れたことになる。そして死亡したユニットは基本的に復活できない。これらはシリーズを通して守られている。

ちなみにこの、死亡ユニットが復活できないことは、S-RPGの先駆者としての地位を築いた要因のひとつと考えられる。ユニットを兵器や駒ではなく人間として扱い、名前の付いた登場人物にすること。そして死んだら生き返れないようにすることで、プレイヤーがユニットを大事に育てる＝感情移入する。戦闘が楽しいことは重要だが、そこに感情を乗せることに成功したことで、広く受け入れられたのである。

また、過剰な演出を抑えているのもこの作品の特徴。ストーリーを見せるのに必要な会話のパートがある以外は、戦闘だけでゲームが構成されているのだ。特に初代である本作は、無味乾燥と表現したくなるくらいに演出は排除され、ストイックに難度の高い戦闘やユニットの成長を楽しむ作品となっている。

シリーズ作品	
ファイアーエムブレム外伝	FC
ファイアーエムブレム 紋章の謎	SFC
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	SFC
BSファイアーエムブレム アカネイア戦記	SFC
ファイアーエムブレム トラキア776	SFC
ファイアーエムブレム 封印の剣	GBA
ファイアーエムブレム 烈火の剣	GBA
ファイアーエムブレム 聖魔の光石	GBA
ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡	GC
ファイアーエムブレム 暁の女神	Wii
ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣	DS
ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ～光と影の英雄～	DS
ファイアーエムブレム 覚醒	3DS

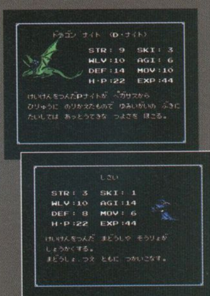


ストーリー進行やイベントは、いずれも顔のアップと文字・会話のみで表現。演出と呼べるものがほとんど存在しない作品となっている。



戦闘を有利に進めるには地形効果が重要。写真では分かりにくいかもしれないが、戦闘時には地形効果が絵と数値で必ず表示される。

クラスチェンジ



特定レベル到達、特定アイテム入手といった条件はあるものの、それを満たすことで見た目も若干豪華な上位クラスへ。ランクアップには使用武器増加など、様々な特典がある。

DATA ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣

メーカー/任天堂
発売日/1990年4月20日

定価/6000円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	500円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

中古ソフト自体は安く入手可能で配信も利用可能。FC版にこだわりがなければ、SFCやDSのリメイク版を購入するという選択肢もある。

本作に魅了された人間は リセットボタンを押す!?



戦闘はどこまでいっても黒バック

ペガサスナイトなど空を飛ぶキャラが出てきても、背景に変化がないため戦闘は地味である。

ゲームをスタートすると、いくつかの会話が表示されるだけで、そのまま戦闘が始まる。戦闘中にマップ上の建物に入ることはできるが、そこでも住人との会話が表示される程度で、その周囲では死んだら生き返れないシビアな戦いが続く。そして戦闘に勝利すると、すぐに次のマップに移動。会話が少々あって戦闘がスタート…。これが本作のゲームフローを文章化したものである。

もちろん、進む毎に新たなユニットが登場して仲間になったり、育てたユニットをクラスチェンジさせて強化したりと、物語も育成要素も進展はしていく。しかし、基本的には少しの会話を挟んで戦闘の繰り返し。先述の通り、非常にストイックなゲームといっていいだろう。

他にもゲーム中の要素を紹介しておくと、敵軍のボス以外で名前のあるユニットが出現した場合、特定の自軍ユニットで話しかけることで仲間にすることも可能。また、敵軍の盗賊は街を破壊するので、出現した場合は優先的に倒しにいく必要がある。とはいうものの、これらを初見のマップで全て対応するのは非常に大変。不可能に近いといえるだろう。

例えば、仲間にできる敵ユニットが攻撃を仕掛けてきたとする。その際「○○と話がしたい」風の会話が表示されるが、名前を出された○○が離れたところにいる。そうこうしているうちに戦闘時の反撃でクリティカルヒットが発生し、偶発的要素で仲間にできるユニットを殺してしまう。こんなことは本作では何度も目にする日常的光景なのだ。

死んだら復活不能。仲間にできるユニットが偶発的に死んでしまうこともある。そんなゲームを完全な形で進めるには、必要なユニットが死亡した場合、即刻リセットボタンを押す。これしかない。戦闘終了時にしかセーブはできないため、そのマップの最初からやり直すことになるが、完璧なクリアを目指すにはリセットするより他にない。そういうわけで、このゲームに没頭した人間の多くは、クリアするまでに何回、いや何十回もリセットボタンに手を伸ばした記憶を持っている。



武器等の買い物も戦闘マップ上で行う。とはいえ戦闘中は余裕がないことが多いので、メインの買い物はボス撃破後に落ち着いて行おう。



盗賊は優先的に攻撃すべき

敵軍に盗賊がいると、街を破壊したり宝箱の中身を盗んだりする。真っ先に倒したい敵である。



DSのリメイク版

遊びやすく修正は加えられているものの、初代の物語を味わえるリメイク作も発売されている。

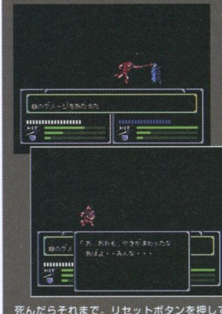


戦闘中に「レナに会いたい」と発言する敵ユニット。こういう場合、レナで近付いて話しかければ、仲間に引きこむことができる。



ゲームオーバーの条件は基本的に主人公の死亡のみである。死亡するとジェイガンが話しかけてきて、前回のセーブからやり直すか問われる。

生き返る術は少ない



死んだらそれまで。リセットボタンを押してセーブした所からやり直し。それがシリーズを通しての基本であるが、作品によっては特定アイテムで生き返れるものもある。

2部構成でアカネイアの歴史を綴る

ファイアーエムブレム
紋章の謎



グラフィックは美しく システムは親切に

FC版『ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣』はS-RPGというジャンルを確立し、数多くのマニアの心を掴んだ名作だが、同時に難易度の高さのため一部のファンを置き去りにしてしまった。そして、その4年後に発売された本作はFC版のリメイクであると共に、難易度を下げてライトユーザーにまで『FE』を浸透させよう、という意図を含んだものであった。また、第1部（FCのリメイク部分）終了後に突入する第2部（本作オリジナル）によってアカネイア大陸における戦いの結末が語られることになり、前作のファンであったプレイヤーも、今作から始めるプレイヤーも等しく楽しめる作品になっているのだ。

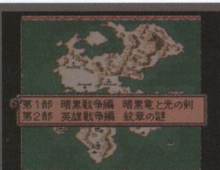
それではまず本作の第1部から解説していこう。基本的に第1部のストーリーは基本的にFC版と同じものである。主人公であるマルスはアカネイア大陸にあるアリティア王国の王子。かつて竜人達の王メディウスに打ち勝ったアンリ王の血を引く存在だ。FC版と同様に本作では復活したメディウスとマルス達との戦いが描かれている。

マルスやシーダ、ジェイガンといった主要登場人物の多くにも変更はないが、様々な理由から6人のキャラが削除されている。これには容量の問題であったり、当人のクラスそのものが削除されてしまったなどの理由があるが、ストーリー本編には大きな影響はない。どうしてもコマンドのチェイニーやシューターのジェイクを使用したいという人は、諦めてFC版をプレイするしかない。

システム面では先にも述べたように難易度を下げ、快適なプレイに配慮した変更点が多い。例えばシスターが杖を使うと経験値を得られるようになったり、武器とアイテムを別々に所持できるなど、前作の不満点は概ね解消されている。



グラフィックは圧倒的に美しくなり、戦闘のテンポも向上した。また、戦闘アニメをオフにすることで、マップ上で戦闘が終了する。



FC版『FE』のリメイクである第1部とSFCオリジナルの第2部の2本を収録し、どちらからでも始めることができる。



死んだキャラが生き返らない仕様は健在。FC版よりも難易度が低下したとはいえ、一瞬の油断が取り返しのつかない悲劇を生む。

FC版からの変更点





輸送隊によるアイテムの受け渡し、僧侶系キャラが杖を使うだけで経験値を入手できるようになるなど、FC版で理不尽であった部分が改良された。

DATA ファイアーエムブレム 紋章の謎

メーカー/任天堂
発売日/1994年1月21日

定価/9800円

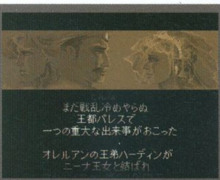
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	900円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

SFCかWiiがあればプレイが可能。SFC版は非常に安価だが、バックアップの電池切れが心配なためバーチャルコンソール版（VC）が無難だ。

第2部からが本番 かつての仲間と剣を交える

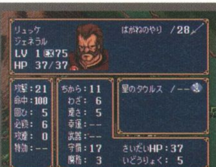


第2部 英雄戦争編

第1部をクリアせずに第2部からゲームを始めることも可能だ。

前作では25章構成であったステージも本作では全19章＋最終章という形に圧縮され、ストーリー的にあまり重要でないステージは削除されている。しかし、ステージが少なくなり難易度が下がったからといって本作は簡単にクリアできるゲームではなく、「手強いシミュレーション」というCMに使われていた歌詞の通り、相変わらず一筋縄には行かないゲームなのだ。

『FE』シリーズには拘りを持ってプレイする人も多く、例えキャラが死んでも決してリセットはしないという硬派なプレイヤーも少数ながら存在する。確かにそういった姿勢には好感が持てるし、それが本来の『FE』の姿なのかもしれない。しかし、本作に限ってはリセットボタンを押してでも、全員を生き残らせてエンディングを迎えるのが望ましい。



敵や宝箱から入手できる「星のかけら」。所持しているキャラのパラメーター成長率を変化させる非常に重要なアイテム。



第1部で全員が生き残っていれば第2部を続けてプレイできるが、どれだけキャラを強化していても規定の値に戻ってしまう。

本作の第2部では第1部のキャラが立場を変えて登場する。もしも第1部で何人かのキャラが死んでいても、第2部では何喰わぬ顔で登場するのである。これでは何ともスッキリしない展開になってしまう。また、第1部でキャラを全員仲間にし、生き残らせた状態でクリアした場合、そのまま第2部へと移行することができる。データを引き継いだところで年表が表示される程度のご褒美しかないが、やはりここは全員揃って第2部へ進むべきだろう。

第2部の舞台は第1部の暗黒戦争後のアカネイア大陸で、マルス達はアリティア王国の復興に努めていた。そんな中、かつての盟友ハーディンから要請を受けて、辺境の反乱を鎮圧しに赴いたマルス達。しかし、その反乱軍の首謀者はかつて共に戦った仲間だったのである。と、第2部は冒頭からストーリーが急展開を告げる。また、難易度もアップしており、序盤から敵にドラゴンナイトが登場。ここからがようやく『FE』本来の姿



第2部は序盤から難易度が高い。しかし、この難易度の高さこそが『FE』の特徴であり、他のS-RPGとは一線を画している部分だ。



昨日の友は今日の敵

第1部を共に戦った仲間が敵としてマルスの前に立ちふさがることも。

であり、いい加減なプレイでは死者が続出することになる。

2010年に発売された第2部のリメイク版『新・紋章の謎』ではマルスに仕える近衛騎士として、自分の分身であるマイキャラを登場させられる。また、仲間が死亡しないモードも選択が可能になっている。



第2部から登場する新キャラも多い。しかし、どうしても第1部からのキャラに愛着が湧いてしまい、新キャラは2軍になりがちである…。

16年振りのリメイク



2010年7月15日、DS向けに発売されたリメイク版。第2部 英雄戦争編のみ収録しており、第1部のリメイクは『ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣』として2008年8月7日に同じくDS向けに発売されている。

親子2世代にわたる戦いを描く大河ロマンS-RPG

ファイアーエムブレム
聖戦の系譜



カップリングは その人の性格が出る

『ファイアーエムブレム 聖戦の系譜』はシリーズとして4番目に発売された作品。前作『紋章の謎』のように初代と繋がりがあるわけではなく、完全に新作のオリジナルストーリーである。しかもそのストーリーは親子二代にわたる壮大なもの。また、システム的にも洗練されており、グラフィックも高いレベルを維持している。そのため、本作を『FE』シリーズの中でも最高傑作であると評する人も多く、特にキャラに思い入れのあるマニアが数多く存在する。しかし、その反面本作のシステムに馴染めないという人もおり、評価が大きく分かれるゲームだといえる。

本作は前作と同様に2部構成の形をとっている。第1章から第5章までが第1部であり、主人公はグランベル王国シアルフィ家の公子シグルド。彼は聖騎士バルドの血を引いており、聖剣ティルフィングを継承する。本作にはその他に聖戦士の血を引く家系が11あり（計12家）、それぞれに伝説の武器（魔法）を継承しているのだが、この武器が恐ろしいほどの威力を持っている。この武器と血筋が第1部から第2部へ移行する際にどうなるのか、これが本作の最大のポイントになるのだ。

本作ではキャラ同士が恋愛しカップルが成立する。このカップルとなったキャラ間には子供が生まれ、第2部では子供達が戦いの主役になるのである。その際、親となる女性キャラとその子供達は完全固定であるが、その相手となる男性キャラはシグルドなど一部を除き決まっていない。そのため、例えばレヴィンなど伝説の武器を継承したキャラが独身のままだと、第2部で風の魔法フォルセティを使うことは出来なくなってしまう。また、子供のクラスは固定のため、そのクラスの特徴を発揮できるような男親を選べば、第2部の攻略がスムーズにはこぶのである。

カップル成立



男性キャラと女性キャラが隣接したままターンを終了させると、キャラ間の好感度が上がっていき、一定の値に到達すればキャラ同士が恋人関係になる。



グラフィックの質は前作『紋章の謎』よりも遥かにパワーアップ。操作性・ゲーム性も万全で隙のない面白さが最大の魅力である。



強いキャラ・使いやすいキャラはほぼ固定されてしまうが、使いにくいキャラを育てる「キャラ愛」も本作にとって重要な要素だ。



第5章終了時に親世代のキャラのほとんどが死亡or行方不明となり、第6章からは子供世代のキャラによって物語が進んでいく。

DATA ファイアーエムブレム 聖戦の系譜

メーカー/任天堂
発売日/1996年5月14日

定価/7500円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	900円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

『FE』シリーズの中でも特に人気の高いタイトルであるのだが、リメイクや移植とは縁が薄い。本作もやはりVCの配信を利用するのがいいだろう。

キャラ愛がなくても楽しめるシステム



第6章から世代が一新
親世代のキャラも一部登場するが、1部2部通して使用できるキャラはフィンのみである。



闇の魔法であるロプトウスを使用するラスボス「ユリウス」と、それに対抗する光の魔法ナーガを使用する「ユリア」は双子の兄妹でもある。



外伝へと繋がるキャラ
リーフ王子やフィンの物語は本作の外伝『トラキア776』で語られる。

このカップリングシステムは特に女性プレイヤーからの支持が高く、ゲームの攻略を抜きにしてお気に入りキャラ同士のカップルを成立させ、恋愛ゲームのような楽しみ方をする人も多い。この恋愛要素がキャラ萌えのファンには堪らないようであるが、逆に硬派なゲーマーは本作を『FE』として認めない、といった態度をとったりもする。冒頭で述べた評価が分かれるゲームというのは、こういった要素も含んでのことなのである。ちなみに筆者は基本的にキャラへの愛情が欠如している人間だが、本作の最強ユニットを作り出す作業は楽しいと感じられる。

もしも第1部でカップルが成立しなかった場合はどうなるのかというと、子供達に対応する一般キャラが参加する仕組みになっている。しかし、彼らは伝説の武器とは無関係であり、能力的にもかなり頼りない。これは腕に自信がある人向けの、縛りプレイ用キャラだといってもいいだろう。

本作にはその他にも新しいシステムが多数導入された。その1つがスキルシステムである。スキルにはキャラ固有のものとクラス固有のものが存在し、これまでは自動で発動していた「追撃」や「必殺」などがスキル依存になった（必殺は他の要素でも発動可）。また、固有スキルは親から子へと引き継がれるため、ここでまたカップリングに頭を悩ませることになるのだ。

そして、三すくみの採用も本作がシリーズ初であり、これによって戦略に大きな変化がもたらされた。三すくみはSLGにおいては定番といえる仕組みだが、本作では剣>斧>槍>剣といった関係が採用されており、これまであまり出番がなかった斧を使うキャラにも活躍の機会が増えた。

また、本作はストーリー的にも賛否両論あり、その衝撃的なストーリー展開に嫌悪感を持つ人も多い。特にシグルドの妻であるディアドラが拉致されて記憶を奪われ、敵となるアルヴィスの妻になる、そのディアドラが息子に殺されるなど…。また、シグルドの義弟キュアン夫婦の最期や、第1部最後にキャラのほとんどが謀殺されるなどの鬱展開が満載である。これは王道派のストーリーが多い任天堂のゲームとしてはかなり異色である。

能力の引継



2世代目のキャラの母親は限定されているが、父親が誰であるかによって子供の能力は大きく変わってくる。これはゲームの難易度を大きく左右する重要なポイントだ。

伝説の武器の行方



本作には破格なまでに強力な武器が12種類登場する。それぞれ各家の血を引く一族しか使用できないため、カップリングの結果によっては2部で登場しない武器もでてくる。

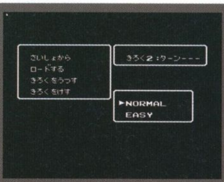


独自のシステムで発展したシリーズの異端児

ファイアーエムブレム外伝



初代よりも高く評価する人も



初代『FE』は難易度が高すぎるという声が多かったせいか、本作には経験値が2倍になるなど難易度を下げたEASYモードが搭載されている。

『ファイアーエムブレム』シリーズの第2作目にあたる本作は、その独特なシステム故に外伝を名乗っている。そのシステムは本編に引けを取らないほど優れているものだが、シリーズで再び採用されるのは12年後に発売されたGBA用『ファイアーエムブレム 聖魔の光石』においてであった。そして本作のシステムは『FE』の生みの親ともいえる加賀昭三氏が製作した『ティアリングサーガ』においても採用されているが、同作は様々な問題をはらんだゲームであり、詳しくは56ページを参照して欲しい。



全体マップ上を移動し、敵部隊と接触すると戦闘に突入する。魔物系の敵は何度でも出現するので経験値稼ぎも可能である。

本作の主人公は2人存在し、それぞれが別のパーティーを率いて戦っている。当然、最終的な目的は同じなのであるが、そこに至るまでの道のりを2つの視点から描いているのである。第1章では戦士であるアルムを中心としたパーティーを操作し、第2章では神官であるセリスのパーティーを操作する。そして第3章以降はその両方を進軍させていき、最後には2つのパーティーが力を合わせラスボスに立ち向かうのである。

また、本作には戦闘用のマップの他にワールドマップが存在し、プレイヤーはパーティーを自由に移動させることができる。その際にはランダムエンカウントが起こる場所があり、それを利用することでキャラを育てることが可能。特に傭兵→剣士→魔剣士→村人→傭兵とクラスチェンジをすることで無限にレベルアップができるため、最強キャラを育成するという楽しみもあった。

2人の主人公



アムルとセリスの2人を主人公とし、各パーティーを切り替えながら戦っていく。2つのパーティーは最後のマップで合流し、力を合わせてラスボスに立ち向かうことになる。

その他にも武器に耐久力の概念が存在しない、HPを消費して魔法を唱える、防具を装備できる、特定の敵がレアアイテムを落とすなどの特徴もあり、初代とはまた異なった楽しみ方が可能であった。しかし、発売がFC末期であったため、ややマイナー感があるのが残念なところだ。



村人は一定レベルになるとクラスの選択が可能。また、村人→傭兵→魔戦士→村人とクラスチェンジすることで無限にレベルを上げられる。

DATA ファイアーエムブレム外伝

メーカー/任天堂
発売日/1992年3月14日

定価/6800円

ダウンロード販売

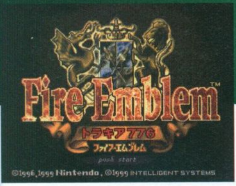
バーチャルコンソール	500円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

シリーズの中でもややマイナーな立場にあり、今後も移植の期待度は低いと思われる。やはりVCの配信を利用するのが無難だ。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ファイアーエムブレム
トラキア776



外伝としては2作目にあたる



本作は『聖戦の系譜』の外伝的ストーリー。主人公はレンスターの王子リーフで、その他にも系譜のキャラが何人か登場する。

『ファイアーエムブレム トラキア776』は、『FE外伝』が初代の外伝であるのと同様に、『聖戦の系譜』の外伝にあたる作品である。しかし、当初はニンテンドウパワーの書き換え専用ソフトであったため、購入を控える人が多く、後にROMカセット版が発売された時もあまり大きな話題とはならなかった。ましてや2000年3月にはPS2が発売になろうかという時期である。それよりも2世代も前のハードであるSFCには既に関心を持っていない、という人が大多数だったのである。



本作で初登場した有視界マップ。未索敵部分は真っ暗で視認ができない。この他にも本作が発祥で以降のシリーズに継承されたシステムは多い。

本作は『聖戦』でほとんど語られていない第1部と第2部の間の話を描いたものである。主人公になっているのはレンスター王国の王子リーフ。かつて非業の死を遂げたキュアンとエスリンの息子である。その他にもナンナやフィンといった『聖戦』ゆかりのキャラが登場するが、本作オリジナルのキャラも多い。ストーリー的には両親を失ったリーフがフィンやナンナなどの助けを受け、『聖戦』第2部の主人公セリスのもとへ辿り着くまでの話であるが、『聖戦』本編とは話が合わない部分があり、本作はパラレルストーリーだと位置づけられることもある。

システム的には『聖戦』から多くを受け継ぎながら細かい部分で変更点も多く存在。また、本作独自のシステムも幾つかあり、中でも「かつぐ」コマンドを使用した味方キャラの救出や敵キャラの捕獲によって、これまでのシリーズとは異なった戦略を必要とした。



キャラのパラメーターには体格が追加された。これは本作において重要なシステムである「かつぐ」動作に関わってくる。

また、本作は難易度の高さでも知られ、発売時期と方法からもマニア向けであることが伺える。シリーズの初心者がいきなり本作をプレイするのは避けた方が無難であろう。





総じて難易度が高い『FE』シリーズの中でも本作の難しさは最高と言われる。しかし、同時にやり込み度が高く達成感が強いゲームでもある。

DATA ファイアーエムブレム トラキア776

メーカー/任天堂
発売日/2000年1月21日

定価/5200円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	900円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / **SFC スーパーファミコン** / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

かつては入手が難しかった本作も、現在ではVCの配信で簡単に遊ぶことができる。しかし、ROMカセット版は未だにプレミア価格である。

※…ROMカセット版の発売日

光と闇の戦いを描く人気S-RPGシリーズ

ラングリッサー

ラングリッサーシリーズ



SLGの設定から生まれたS-RPG

『ラングリッサー』はメサイヤから発売された人気S-RPGシリーズで、その原点は同社が発売したファンタジーSLG『エルスリード』シリーズに見ることができる。同シリーズは『エルスリード』『ガイアの紋章』『ガイフレーム』の3部作からなり、ジークハルト率いる光の軍とボーゼル率いる闇の軍との戦いを描いたものである。しかし、これらのゲームはストーリー性が薄く、実際には『ラングリッサー』制作時に設定を借りた程度の関係でしかない。そのため、3部作をプレイしていなくても『ラングリッサー』単体で充分に楽しむことができる。

本作のオリジナルはメガドライブ用ソフトとして発売され、RPGに弱かった同ハードにおける救世主的な存在であった。また、『ファイアーエムブレム』が開拓したS-RPGというジャンルを発展させた作品としても高い評価を得ている。その完成度の高さも特筆すべき点で、三すくみの関係をいち早くS-RPGに取り入れていることにも注目したい。

『ラングリッサー』シリーズのユニットは指揮官キャラと配下の傭兵から成り立っており、それぞれを個別に動かしていくことになる（Ⅲのみ例外）。また、傭兵は指揮官の指揮範囲に入っている間は能力がプラスされるため、部隊は基本的に指揮官を中心として行動することになる。そのため、画面内に多数のユニットが散らばるようなことにはならず、秩序だった部隊運用を可能にしているのである。そして傭兵の数によって少数精鋭や人海戦術の部隊を作り出すことが可能で、プレイヤーの好みに合わせた遊び方ができるようになっている。

シリーズ作品

ラングリッサーⅡ	MD・SFC・PS・SS・etc.
ラングリッサーⅢ	PC・SS・PS2
ラングリッサーⅣ	PS・SS
ラングリッサーⅤ	PS・SS



指揮官キャラ＋傭兵で1部隊が成り立っているため、画面上は多くのユニットが入り乱れることになる。

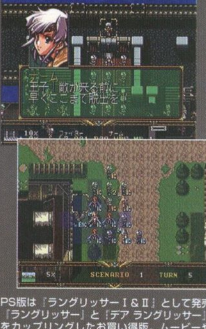


記念すべきシリーズ第1作目。この時から後のシリーズに引き継がれていくシステムは既に完成していた。



戦闘画面は非常にシンプル。シリーズ1作目から歩兵＜騎兵＜槍兵＜歩兵…という三すくみの関係が戦略上重要であった。

ラングリッサー ドラマティックエディション



PS版は『ラングリッサーⅠ＆Ⅱ』として発売。『ラングリッサー』と『デア ラングリッサー』をカップリングしたお買い得版。ムービーや音声がつき、画面も見やすくなっている。

DATA ラングリッサー

メーカー/メサイヤ
発売日/1991年4月26日

定価/7300円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	700円
ゲームアーカイブス	800円
Xbox Live Arcade	未配信

バーチャルコンソールでの配信はMD版で、ゲームアーカイブスでの配信はPCE版とPS版の2種類が存在。PS版・SS版はⅠ＆Ⅱのカップリングだ。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

※…MD版の発売日・MD版の定価

新しいシステムを次々と取り入れる



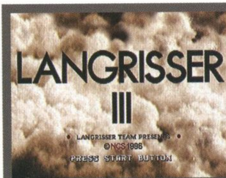
ラングリッサーII
1994年8月26日にMD用に発売。しかし、後に本作をもとにしたマルチエンディングVerが発売されると、そちらが主流になってしまった。

1994年には続編である『ラングリッサーII』が発売される。しかし、その後同作にシナリオ分岐を取り入れた『デア ラングリッサー』が発売され、以降の移植作は全て『デア』をベースとしたものになっているため、当頁では『デア』に関して述べていく。

『デア』はシステム的には初代をベースにしながら、シナリオに多くの分岐を持つ。『ラングリッサー』シリーズの基本は光輝の軍勢を率いて闇の軍勢を倒すというものだが、『デア』ではその前提を覆し、帝国に味方し力で大陸を統一する（帝国軍ルート）、闇の軍勢の仲間になり光輝・帝国双方を敵にまわす（闇の軍勢ルート）、全ての軍勢と敵対し己の力のみで大陸統一を目指す（独立軍ルート）、といったルートに進むことが可能。特に独立軍ルートでは最終的に仲間として主人公のもとに残ってくれるのは1人のみ。残りのキャラ全てを粛清するという恐ろしいシナリオになっている。また、ルートが多いということはマップ数も多く、全ルート攻略まで非常に長く遊べるゲームであった。

続く3作目『ラングリッサーIII』は、これまでのシステムが大幅に変更された「新しいラングリッサー」であった。指揮官が配下の傭兵と共に戦うという点は共通であるが、『III』では指揮官と傭兵がユニットとして一体化されており、指揮官を移動させれば傭兵が自動的についてくるようになったのである。また、敵と自軍のターンが交互にまわってくるという仕組みも一新され、部隊の移動先をあらかじめ設定しておき、敵と味方が同時に移動を始めるという仕組みに変更された。そのため、敵の移動を先読みすることが必要となったのである。しかし、このシステムはプレイヤーに不評だったようで、次作からはこれまでのシステムに回帰することになった。

そして、もう1つ本作から取り入れられたシステムにヒロインセレクトがある。これはゲームの終盤にプレイヤーが気に入った女性キャラに対し告白が可能なイベントで、成功すればそのキャラに対応したエンディングを見ることができる。また、隠しステージで鉄アレイとワセリンを入手していれば男性キャラや聖獣にも告白が可能だが、残念ながらこれらの告白が成就することはない。

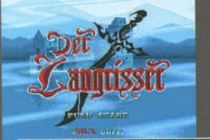


ラングリッサーIII
1996年10月18日にSSで発売され、様々な新システムが詰め込まれた意欲作だ。



シリーズでお約束になっている隠しステージ。『超兄貴』シリーズに登場する「うみにん」がラングリッサーの世界に乱入する。

デア ラングリッサー



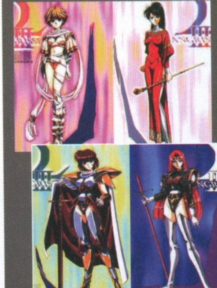


シナリオ途上の分岐が多く、光輝軍・帝国軍・闇の軍勢・独立軍の4種類のルートが存在。当然、エンディングもそれぞれ異なり、長く楽しめる1作だ。



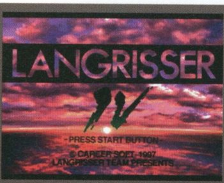
ユニットを1体ずつ動かす必要がなくなったため、大量のユニットが画面を覆い尽くしても困ることはなくなった。

露出度の高いコスチューム



本シリーズは女性キャラの露出が高いことでも有名。また、『ラングリッサーIII』から搭載された恋愛イベントのおかげで、よりギャルゲー色が強くなっていった。

シリーズが進むほど ギャルゲー化が進む



ラングリッサーⅣ
『Ⅲ』の翌年にSSで発売された。PS版は『Ⅳ』と『Ⅴ』のカップリングになっている。

シリーズ4作目となった『ラングリッサーⅣ』はターン制ではあるものの、判断力という数値が高いほどユニットの行動順が多くまわってくるという新システムが採用された。また、シナリオには『デア』のような分岐があり、闇ルートへ進むことも可能になっている。このように『Ⅳ』はこれまでの集大成的作品でありながら、主人公が光輝の末裔でないなど、今までのシリーズから少々外れた部分も存在している。そして最終作となった『ラングリッサーⅤ』では判断力が廃止され、移動後に攻撃できるのは移動攻撃範囲内のみという制限ができた。また、『Ⅳ』と『Ⅴ』は舞台を共有しており、兄弟作のような関係にあると言える。

『ラングリッサー』シリーズはS-





シリーズを追うごとにギャルゲー要素が強くなっていく本シリーズ。『Ⅳ』でも妹キャラが登場するなどその色は薄れていない。

RPGとしては非常にギャルゲー要素が強いシリーズとして知られている。その理由の1つに主人公を取り巻く仲間に女性キャラが多いこと、そのキャラの露出度が非常に高いことなどがある。特に、うるし原智志氏が描くキャラ達はシリーズの顔とも言え、ファンからの支持も非常に高い。さらに露出度の高さはシリーズを追うごとに激しくなっていき、そちらの方向のファンに大きなアピールとなっていった。そして『Ⅲ』から搭載されたヒロインセレクトによって恋愛要素までが付加され、ギャルゲーとしての色を一層濃いものにしていったのである。



本シリーズのタイトルにもなっている聖剣ラングリッサーは、エルスリード王国の初代国王ジークハルトの魂の剣で、闇の剣に唯一対抗可能。



ラングリッサーⅤ
正統なナンバリングタイトルとしてはシリーズ最終作となる。

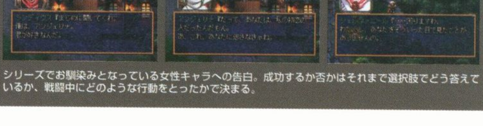
シリーズは『Ⅴ』で止まったままであるが派生作品の発表はその後も続き、1999年には『ラングリッサーミレニアム』が発売されたが、これは全く別物と言っていいゲームになっている。そして現在『ラングリッサー トライソード』が基本無料（当然課金アイテムあり）のブラウザゲームとして運営されている。

光と闇の戦い



光の女神ルシリスと魔術師ジェシカを中心とする光輝の勢力と、混沌の神カオスと闇の王ボーゼルを中心とした闇の勢力の戦いがシリーズを通してのテーマになっている。

ヒロインセレクト



シリーズでお馴染みとなっている女性キャラへの告白。成功するか否かはそれまで選択肢でどう答えているか、戦闘中にどのような行動をとったかで決まる。

RPGに弱いセガハードを支え続けた人気作

シャイニング・フォース 神々の遺産

シャイニング・フォースシリーズ



セガハードと共にあった S-RPGの秀作

『ラングリッサー』の頁でも述べたが、セガのハードは伝統的にRPGのジャンルに弱く、『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』といった大ヒットに恵まれた任天堂ハードに大きく遅れをとっていた。セガ渾身のハードであるメガドライブもやはり例外ではなく、RPGと言えば『ファンタシースター』シリーズが思い浮かぶ程度でしかなかったのである。そんな窮状を救うべく発売されたのが『シャイニング&ザ・ダクネス』であった。同作は『ドラクエ』の開発スタッフであった内藤寛氏と高橋宏之氏によって設立されたクライマックスが製作を請け負っている。

『シャイニング・フォース 神々の遺産』はシャイニングシリーズとしては第2作目にあたるが、3DダンジョンRPGであった前作からS-RPGへとジャンルが変更されている。以降、シャイニングシリーズは主にS-RPGとして発展していくため、当頁では本作をシャイニング・フォースシリーズの初代と位置づけ、S-RPG作品に絞って話を進めさせていただく。

本作が発売された1992年は『ドラクエ』『FF』の2大巨頭が既にその地位を固めており、RPGというジャンルでその牙城を崩すことは不可能に見えた。そこで各メーカーが注目したのが『ファイアーエムブレム』によって開拓された新しいジャンルS-RPGであったのである。

こうしてシャイニングシリーズは新たなスタートを切ったわけだが、本作には前作から受け継がれた要素も存在。その1つは方向キーの上下左右に割り振られたコマンドで、慣れてくれば非常にスムーズな操作を可能にしている。そして前作の最大の売りでもあった、滑らかなアニメーションも継承されており、戦闘シーンに華を添えている。

シリーズ作品

シャイニング・フォースII 古えの封印	MD
シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	SS
シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	SS
シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	SS
シャイニング・フォース外伝 遠征・邪神の国へ	GG・MD
シャイニング・フォース外伝II 邪神の覚醒	GG・MD
シャイニング・フォース外伝 ファイナルコンフリクト	GG
シャイニング・フォース フェザー	DS

※S-RPGのみを掲載



ゲーム性はオーソドックスながら完成度は非常に高い。本作はS-RPG黎明期の傑作としてセガの看板タイトルの1つであった。



ストーリーが進むごとに仲間が増えていく。しかし、普通にプレイしていては仲間にならない隠しキャラの様な存在のものもいる。

戦闘シーンが話題に





『シャイニング&ザ・ダクネス』でも取り入れられていた戦闘シーンのアニメーションは本作でも健在。発売前後はこの戦闘アニメが本作の最大のウリであった。

DATA シャイニング・フォース 神々の遺産

メーカー/セガ・エンタープライゼス
発売日/1992年3月20日

定価/8700円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

2004年8月5日にGBA用のリメイク版が発売されている。リメイク版は追加要素が存在するが、中古価格はMD版の方が圧倒的に安い。

※…MD版の発売日・MD版の定価

独自の要素は少ないが非常に丁寧な作り



キャラはレベル10を越えると転職が可能。しかし大器晩成キャラも多くいるため、なるべくレベル20近くで転職する方がよい。



シャイニング・フォースII 古えの封印
1993年10月1日に発売された続編。システムはほぼ前作を継承している。



序盤から主人公に付き従うピーター。初めは情けない姿だが、フェニックスに転職し最強クラスの強さを発揮するようになる。

本作のシステムはS-RPGとしては非常にオーソドックスな部類に入る。ゲームの流れとしては、街での買い物や情報収集→街を出ると戦闘マップへという形でゲームが進行していく。街中では自由に動き回ることができ、ここではストーリーが進行すると共に、新たなキャラを仲間にするという重要なイベントも発生する。特に本作ではイベントを見逃しやすく、強力なキャラを味方にせずにストーリーを進めてしまうことがありがち。次のマップへ進んでしまうと取り返しがきかないので、ある程度慎重な行動が必要になる。また、街には本陣があり、ここで次の戦闘に参加するキャラの入れ替えが可能になっている。2軍キャラも時には戦闘に参加させてあげたいところだ。

戦闘で経験値を得ればレベルが上がり、レベル10以上で上級職へのクラスチェンジが可能になるが、早いクラスチェンジは避けた方が賢明。特に大器晩成キャラはレベル15あたりからグングン成長するため、レベル10でクラスチェンジするとダメキャラができあがってしまうのだ。

本作の成功を受けて同年にゲームギア用ソフト『シャイニング・フォース外伝 遠征・邪神の国へ』が発売され、翌年には正統的な続編『シャイニング・フォースII 古えの封印』が発売される。同作は基本的なシステムを初代から受け継いでいるが、ストーリー的には繋がりがなく、ナンバリングタイトルではあるが独立した作品だと思ってプレイした方がいい。また、本作でもやはり早めのクラスチェンジは避けた方が無難である。



本シリーズの魅力はシステムやストーリーだけではなく、その多彩なキャラ達にもある。その種族は非常に多岐にわたっており、人間、ケンタウロス、エルフなどといった亜人間から魔法生物、神竜、ロボット、みどりがめ、フェニックスなどほぼ何でもありである。これらの種族には固有のクラスに就いているものも多く、クラスを任意に変更できたりといった自由度は全くないが、代わりに各キャラに強烈な個性をもたらし、ゲームに深い奥行きを与えているのである。



本作のマスコットキャラ「ヨーグルト」。全てのパラメーターが1から成長せず、転職しても職業はヨーグルトのままだ…。



『II』で初登場の職業ソーサラーは召喚魔法を使うことができ、ネプチューン・アポロンなどを呼び出す。

RPG色がより濃くなった



乗り物に乗ってフィールド上を探索する、謎解きが存在するなど前作よりもRPG要素が豊富に存在する。そのためテンポはやや悪くなったが、どちらがいいかは好みの問題だろう。

3部作の『Ⅲ』が1つの区切りになった



戦闘シーンが3Dに
MDからSSへとハードを変えたことで、戦闘シーンもポリゴンで描写されるようになった。



シナリオによって主人公が変わる
それぞれ立場が異なる主人公達がシナリオ3で同じ目標のために戦うことになる。

『Ⅱ』の後は外伝や非S-RPGのシャイニングシリーズのリリースが続き、続編が発売されたのは1997年末のことであった。セガサターン用に発売されたこの『シャイニング・フォースⅢ』は3部作という形をとっており、壮大なストーリーの大作であった。同作からグラフィックが3Dとなり、見た目的には大幅に進化を遂げたが、システム的には初代からの伝統を踏襲している部分が多い。新たに採用されたシステムとしては武器に三すくみの要素が加わったこと、キャラ間に好感度が存在し支援効果を得られるようになったなどがあげられる。しかし、これらは既に多くのS-RPGで採用されており、特に目新しいものではなかった。

そして『Ⅲ』の最大の特徴であるのが、3つの作品で世界を共有することになる「シンクロニシティ・システム」である。このシステムによって3つのシナリオに相関関係が生まれることになる。3つのシナリオはそれぞれ主人公が異なっており、一見すると独立したシナリオに思える。しかし実際には『Ⅲ』は1つの戦いを異なった視点から描いた作品であり、シナリオ1でのプレイヤーの行動がシナリオ2に影響を与える様な関係になっているのである。ただし、これはセーブデータを全シナリオで共有することが前提である。

『Ⅲ』発売後はシャイニングシリーズの開発会社も変わり、S-RPG路線も終了となってしまった。PS2で発売されたシリーズは『シャイニング・フォース』を名乗っていても全く別物のゲームであるため、購入時には注意した方がいいだろう。そして『Ⅲ』から11年後の2009年に久しぶりのS-RPG『シャイニング・フォース フェザー』が発売された。製作は同ジャンルで大きな実績を持つフライト・プランであったが、その後はS-RPGの続編が実現しないまま現在に至っている。



友情関係が深まると支援効果が発生する、武器に熟練度が存在するなど本作から取り入れられたシステムも多い。

シンクロニシティ・システム



シナリオ1で助けたキャラがシナリオ2で仲間になるなど、主人公のとった行動によって他のシナリオに影響を与えることがある。3部作ならではの楽しみが加わっているのだ。



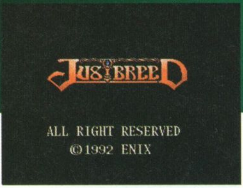
シャイニング・フォースⅢは3部作



『シャイニング・フォースⅢ』は1997年12月から1998年9月にわたって3部作としてセガサターンで発売された。クリアしたデータを引き継いで3作通してのプレイが可能である。

高評価を得ながらも話題にならなかったFC終焉期の名作

ジャストブリード



有名クリエイターが集い制作された意欲的S-RPG

時代の流れ。そんな言葉があることからも分かる通り、ゲームに関してもタイミングというものは重要である。その時代に合ったゲーム、もしくは時代の先を行ったかのようなゲームこそ、多くの方々が求めるモノだからだ。そういう意味でいうなら、本作『ジャストブリード』は完全な失敗例といえるだろう。

SFCの発売から2年。FCが完全なる過去のモノとして扱われるようになった頃、この『ジャストブリード』はFCで発売された。画質等が大きく劣る過去のハードの作品を、ゲーム誌が大きく取り上げないのは当然のこと。また、同時期に有名RPGの最新作が発売されたことも悪いほうへの追い風となり、とにかく話題にならなかったゲームなのだ。

では、本作に何も魅力がないのかといえば、そんなことはない。エニックス（現スクエア・エニックス）というメジャーなメーカーの作品であり、エニックス最後のFC用ゲームでもある。さらにいえば、シナリオやキャラデザインは当時の一流クリエイターが担当しており、なにより作品自体の評価は総じて高いものだった。だが、それでも本作は売れなかったのである。

セールスが振るわなかった理由を推測するのは簡単だ。同系ハードの最新機種を買えば、大多数の方は旧機種を動かす機会が減っていく。すると動かさない機種は邪魔だと感じるようになり、部屋の隅や物置へ移動してホコリをかぶる。そして段々と思い出に変わっていく、もしくは忘れられる。新機種の発売から2年も経てば、こんな状況だったことだろう。そんな思い出のハードで今更ゲームを出されても、魅力を感じるプレイヤーは少ないはずだ。

ただ、それでも発売に踏み切ったということは、メーカーは作品の出来に自信があったのかもしれない。



戦闘中の会話でボスが命乞いをする場面。基本のストーリーはシリアス路線だが、所々に笑いを盛り込むなど、遊び心が見て取れる。



街の守備隊長である主人公の目の前で、サファイアの司祭が連れ去られる。主人公は司祭を助け出すために、モンスターを追って旅へ。



街の中を歩く様子はほぼRPG。FCでは珍しく漢字表記が多い作品で、RPG風のコマンドや会話にもたくさんの漢字が使われている。

勝利後は徒歩移動が可能





戦闘に勝利すると、主人公だけがマップに表示されるようになり、方向キーでマップ上を自由に移動可能。ただし、自由に歩けるのは次の戦闘が始まるまでとなっている。

DATA ジャストブリード

メーカー/エニックス
発売日/1992年12月15日

定価/9700円

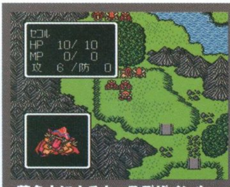
対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / **FC ファミリーコンピュータ** / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

移植や配信には縁がないが、中古価格はかなり安め。となると、やはり問題はバッテリーバックアップの電池切れということになる。

独特ながら秀逸な戦闘は難しすぎず適度にハマる



著名人によるキャラデザインも…
キャラが最大サイズで見えるのは、なんとステータス画面。これ以上大きくは表示されない。



主人公のチーム一覧。かなり序盤でこの6人が揃い、このまま進んでいくが、セリフを発しない者もいるため個々に感情移入するのは難しい。



巣穴を潰してモンスターを止める
毎ターンのようにモンスターを排出する巣穴を埋めることが、戦闘を楽に進めるポイントだ。

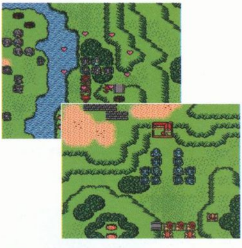
掲載されている写真を見ればお分かりだろうが、本作は剣と魔法によりモンスターと戦うファンタジー作品。街の聖なる石を守る司祭がモンスター達にさらわれ、それを助けに行くため主人公が…といった王道の始まり方をするゲームである。

作品の特徴といえるのは、街の中を自由に歩き回り、会話や買い物ができるなどRPGチックなこと。また、戦闘が6人編成のチームで行うということだろう。このチーム編成の戦いこそ、本作の持つオリジナリティが最も感じられる部分なので、それを詳細に解説しておこう。

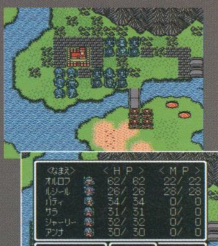
チームは先述の通り6人編成だが、画面上では個々のユニットとして表示される。つまり2チーム参加している場合は12人のユニットが表示されるわけだ。しかし、行動はチーム毎に限定されるため、AとBというチームだと仮定してAから行動を始めた場合、Aチームのユニットが全部行動を終えるまでBチームは動かすことができない。加えて、同じチームのユニットは同一画面内でしか行動できないため、3人を北へ、残り3人は南から攻めるといった行動も基本的には不可能。二手に別れて敵を攻略するには2チーム以上必要になるということだ。

こういった本作独自の戦闘ルールという『ある種の制約』があるおかげで、他のゲームにはない戦略性が求められるのが本作の面白さ。プレイヤーがチームルールに縛られて動けないところを、自由に行動してくる敵軍。そして破壊するまでモンスターを排出し続ける穴をどれだけ早く攻略するかなど、それまでのS-RPGとは異なる頭の使い方が必要な点は、評価されてしかるべきだろう。

ただ、冒頭から述べているように、発売するには時期が悪すぎた不遇のゲームである。根本のシステムは面白くても、それを効果的に表現するにはハードの性能が足りなかったとも考えられる。それらは、いくら著名なクリエイターを集めてみても、乗り越えられない壁だったのかもしれない。だが、それでも本作を推す声は今でもある。あまり売れずに発売から20年が経過した今も…。だからこそ、ここに掲載しているのだ。



戦闘は単純ながら奥深い



チームが増えるとユニットが一気に6人増加するので、敵軍も相応に増強される。おまけに巣穴破壊などチーム毎の役割分担を考える必要があるなど、戦闘はとても奥が深い。



家の中の写真は何点かあるが、全て背景色は異なる。これは周囲の状況によって背景色を変えているから。ここは洞窟なので黒になっている。



HPがゼロになると戦闘画面から消え、離脱者という扱いになる。離脱者は街にある病院で復活できるが、復活にはお金（G）が必要。

グラフィック・音楽・ゲーム性の全てが高い次元で融合

伝説のオウガバトル



SFC最大の奇跡が本作の発売なのである

「オウガバトルサーガ」と名付けられた壮大なストーリーと世界観、RTS（リアルタイムストラテジー）とRPGを融合させた革新的なゲーム性、重厚でプレイヤーの心に響くサウンド、16bit機とは思えない緻密なグラフィック。このようなゲームが世に出たことがSFC最大の奇跡であるかのように感じられる。

しかも、本作を開発したのは、ほぼ無名のメーカーであったクエスト（ボーステックと非常に繋がりが深く後に合併）。大作偏重時代であった当時を考えると、前年末に相次いで発売された『ドラゴンクエストV』や『ファイナルファンタジーV』の話題に飲み込まれ、『隠れた名作』になってしまう可能性もあった。しかし、意外にも本作は雑誌やTVなどにCMを打ち、小さなメーカーにしては大々的な広告戦略によって作品の知名度を上げることに成功。結果としてメーカーが予想していた10万本という売り上げを大幅に上回る40万本のヒットとなったのである。

しかし、本作のゲーム性は決して万人向けとは言い難く、特に年少のプレイヤーには難しすぎるものである。実際、本作の最高のエンディングを迎えるためには攻略本が必須であり、一部本作を批判する人は必ずといっていいほど難易度の高さを理由にあげている。

その難易度の高さの原因となっているのが、カオスフレームで表示される民衆からの支持である。本作ではプレイヤーの行動によって、民衆が主人公達解放軍を支持するかどうかが決まり、悪事に手を染めたりすれば即座に民の心は離れていってしまうのだ。また、敵に占領された街を解放する際に、アライメント（ALI…価値観）が低いキャラを派遣することも支持を下げる要因となる。民衆とは勝手なもので、自分たちの街を解放するのは正義のヒーローであると信じている。その代わり、民衆が見ていないところでは、どんな汚いことをしようとも支持が下がることはないのである。

シリーズ作品

タクティクスオウガ	SFC・PS・SS・PSP
オウガバトル64	64
伝説のオウガバトル外伝 ゼノビアの皇子	NGP※
タクティクスオウガ外伝	GBA

※ネオジオポケット



本作は全8章からなる「オウガバトルサーガ」の第5章にあたり、The March of the Black Queenの名が付けられている。



S-RPGにしては珍しいリアルタイム制を採用。ポーズをかければ時間を止めることも可能なため、じっくり考えて行動することもできる。

カオスフレーム



カオスフレームとは画面右上に表示されたメーターで民衆からの支持を表しており、善行を積めば上がり悪行を行うと下がる。また、都市解放時のタロットカードでも上下する。

DATA 伝説のオウガバトル

メーカー/クエスト
発売日/1993年3月12日※

定価/9600円※

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	800円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

SS版はエクストラステージが追加されているが声優の声に賛否両論。PS版はバグがあるため、やはりSFC版が無難だろうか。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

死神戦略こそが本作の本質である



特定のキャラ同士でのイベント
特定のキャラ同士でのみ発生する会話も本作の楽しみの1つである。



聖剣ブリュンヒルドを所持しているものだけに発見可能なカオスゲートは天空への入り口。時には封印の地への扉にもなっている。



死神ユニット
強力ユニットで敵を殲滅した後にアライメントの高い部隊で都市を解放するのが本作の常套手段。

本作のシステムはかなり独特であり、RTSをベースにしながらキャラの成長、ストーリー性の強さ、ステージを転戦していくというS-RPGの仕組みを取り入れている。また、1ユニットは最大5キャラからなり、プレイヤーが自由に編成可能になっている。このユニットをステージ上に派遣し、行き先を指定することで自動的にゲームが進行していくことになる。そしてユニットが敵と接触すれば戦闘が始まり、街に派遣すれば様々なイベントが発生するのである。

戦闘も基本的にはリアルタイムで進行し、キャラのスピード順に自動的に攻撃が行われる。この際、ユニットの前衛と後衛では攻撃方法が変わるため、そのことを考慮した配置を心がける必要がある。基本的に戦士系キャラを前衛に、魔法系キャラを後衛に配置すればOKだ。また、戦闘時の作戦を変えたりタロットカードを使用したりなど、プレイヤーが戦闘に介入することも一応は可能である。

そして最終的にステージボスがいる拠点を解放すればステージクリアとなる。クリア後もステージには自由に入ることができるため、隠された財宝はクリア後に探すほうが効率的だ。また、クリア後にしか発生しないイベントも存在するため、何度も訪れることになるステージもある。こうして全ステージを戦い抜けばゲームクリアとなり、様々な条件を加味して14種類のエンディングから何れかが選択されることになるのだ。

このように本作は難易度が高いとは言っても、最終ステージをクリアすれば何らかのエンディングには到達できる。要は最上のエンディングを目指すからこその高難易度であるのだ。その原因であるカオスフレームというシステムの裏をかいた作戦が、死神ユニットによる攻略である。本作ではレベルの低いキャラにとどめを刺すと、ALIが下がるというルールがある。そのため、正統的に攻略するには敵を倒しすぎないように、レベルを上げすぎないように注意して進まなければならない。しかし、ALIが下がるのを覚悟の上で敵を倒し続ければ、高レベルで非常に強力なユニットが誕生する。この強力なユニットを敵の本拠地前に派遣し、本拠地から出現する敵キャラを殲滅。その後の安全なステージ上に高ALIのユニットを派遣し、街を解放すれば難なくカオスフレームは上がっていくのだ。

この方法は一見ゲームの盲点を突いた裏技的攻略のようであるが、実際には本作の本質を最も的確に表した方法であると筆者には思える。



最大5体のキャラで構成されたユニットをマップ上に派遣することでゲームを進める。敵ユニットと味方ユニットが接触すれば戦闘が発生。



戦闘は基本的に自動で行われる。プレイヤーの介入要素は作戦変更・タロットカードによる援護・退却の3種類のみである。

反乱軍に加わる仲間



ストーリーが進むにつれ、様々な仲間が反乱軍に加わる。カオスフレームが高いことが条件になることが多いのだが、下写真のデネブなどはカオスフレームが低いことが条件となる。

16bit機の時代にS-RPGを完成させた歴史的名作

タクティクスオウガ



名作の続編は それ以上の名作であった



高低差の存在、ターン制の廃止、ユニットの向きによる攻撃成功率の差、などの完成されたシステムは後のゲームに大きな影響を与えた。

『伝説のオウガバトル』発売から2年半後の1995年10月、SFCにもう1つの奇跡が降臨した。『タクティクスオウガ』の発売である。ゲーム性こそ異なるものの、その完成度の高さは前作を凌ぎ、瞬く間にファンを虜にしてしまったのだ。そして、本作には様々な新しいシステムが盛り込まれており、『ファイアーエムブレム』から続くS-RPGの流れは、ここに1つの完成形を見たのである。

高低差が存在する本作のマップは、それまでの平坦なマップとは異なった戦略を必要とするもの。特に投射武器においてそれが顕著であり、高所から放たれた矢は通常の射程距離を大きく越えた地点まで到達し、逆に高所の敵を狙った場合は射程距離が短くなってしまう。また、ニンジャは他のクラスよりも昇降能力が高く、飛行キャラは高低差を無視した移動が可能。この様にマップの高低差を活かした戦略を採ることが本作では必須であり、高所に陣取った方が有利という実際の戦闘により近いものになっているのだ。



弓矢での攻撃は高所にいるほど遠くまで届き、高低差が大きいマップでは高い場所に陣取る側が圧倒的に有利になる。

その他にも水地形へ進入可能か否か、飛び越せるかどうかなど、地形が戦略に与える影響は大きい。それ故に直接攻撃よりも投射攻撃や魔法が、圧倒的に有利になってしまっているのは残念なところ。特に直接攻撃は必ず反撃を受けるというシステムのため、戦士系キャラは壁としてしか機能しなくなっている。



味方同士で戦ってレベル上げが可能なトレーニング。味方のレベルを平均化する際に役立つが、レベルの上げすぎには注意した方がいい。

この点に早いうちに気が付いたプレイヤーはまだしも、従来の肉弾系キャラを中心として進めた人にとっては本作は非常に難しいゲームだと感じられたようである。確かに一部の救出マップなどは非常に難易度が高いが、戦力が整ってくる後半は逆に前半より優しくなると思えるのだが…。前作に引き続き、その難易度故に一部のプレイヤーから、厳しい評価をつけられることになったのだ。

ルート分岐



本作にはL・C・Nの3種類のルートが存在し、その分岐はストーリー上の問いに答える形になっている。重要な問いにはよく考えて答える必要があるシステムなのだ。

DATA タクティクスオウガ

メーカー/クエスト
発売日/1995年10月6日

定価/11800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	800円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

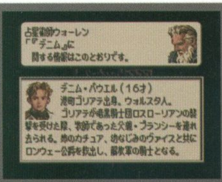
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

WiiのVCで配信されているのはオリジナルでもあるSFC版。SS版は声優の声がつき、PSP版はゲームシステムの異なるリメイク版である。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

ひたすらに重たいテーマのシナリオ

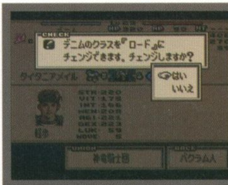


ウォーレンレポート

人物の詳細から事件や出来事まで閲覧可能であり、再現シーンを見ることもできる。



ルートの選択によっては仲間の忠誠度が大きく上下する。また、固有キャラの中には問答無用で軍を離れる者もいる。



カチュア死亡時にのみ転職可能なロード。強力ではあるが、全魔法行使可能なプリンセスの方が有用なのは言うまでもない。

本作のもう1つの特徴的なシステムとしてウェイトターンシステムがある。これは従来の敵味方が交互に行動するターン制とは異なり、ウェイト値が0になったユニットから行動ができるというもの。このウェイト値はキャラの素早さが高いほど早く消費されるが、装備の重量からも大きな影響を受けるため、行動順を早くしたいキャラは装備を軽量化して参加させる、といった戦略も可能であった。また、移動や行動またはその両方をせずに待機した場合もウェイトは消費されるため、次の行動順が早く回ってくることになる。そのため時には行動を見送ったりすることも必要となったりもする。

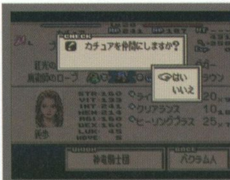
こういったシステムは後のS-RPGにも多大なる影響を与えているのだが、本作の凄さはそれだけではない。そう、ストーリーこそが本作の真骨頂であり、多くのファンを唸らせる原因となっているのである。オウガバトルサーガの第7章と位置づけられる本作は、前作より後のストーリーとなっており、舞台をヴァレリア島という小さな島国へ移している。そんな本作のストーリーの中心となっているのが、民族紛争という非常に重いテーマなのである。

ヴァレリア島は3つの民族から成り立つ島で、支配階級のバクラム人、多数派のガルガスタン人、少数派のウォルスタ人という構成になっている。そのうち、主人公のデニムはウォルスタ人であり、民族の解放を求め戦っているのだが…。通常のゲームであれば、主人公の活躍で少数民族は独立を勝ち得ました、めでたしめでたし…と話が進むはずである。しかし、本作ではそんな簡単に話は進まず、民族の決起を促すために同胞殺しをするか否かの選択を迫られたり、その罪を着せられて反乱軍の汚名を受けることになったり、と王道であるはずのルートですら一筋縄には行かない。まして、終盤になってから主人公が実の姉と思っていた女性と血が繋がっておらず、前王の娘であることが判明したり、主人公が実はバクラム人であることが発覚したり、ストーリーは二転三転し複雑に絡みあっていくのである。

そして、そこにローディス教国の暗黒騎士団や、前作の主人公達の国であるゼノビア王国から派遣されてきたゼノビア王国騎士団らが加わり、さらに話が複雑になっていく。しかし、下記に記した通りエンディングの条件は非常に単純であるため、あまりストーリーを深く考えずにプレイすることも可能。この辺りの懐の深さも本作の素晴らしい点で、様々な層に対応できているのだ。

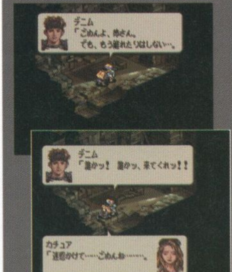


主人公の親友であるはずのヴァイスはLルートでしか仲間にならず、他のルートではヒールとして暗躍し、最後には処刑されてしまう。



正式に仲間になったカチュアはプリンセスにクラスチェンジ済み。全ての魔法を行使できる強力な固有クラスだ。

カチュアの生死



1つの特殊なエンディングを除き、本作には2種類しかエンディングが存在せず、その分岐の条件はカチュアが存在しているか否かである。序盤のワガママな言動ですこぶる評判の悪い彼女が、物語の全てのカギを握っているのだ。

松野泰己氏の今後の活躍に期待



救出マップは高難易度
剣聖ハボリムを救出するマップは全マップ中でもトップレベルの難易度を誇る。

本作の開発の中心となっているのは松野泰己氏。シリーズを通して語り継がれているオウガバトルサーガや、本作のシナリオも氏の手によるものだ。前の頁でも述べたが本作のシナリオは非常に重く、プレイヤーの心を打つものとなっている。また、名ゼリフの数々も深くプレイヤーの胸に刻み込まれることになる。

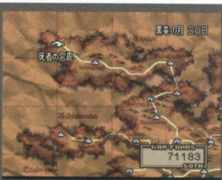
第1章のラストではウォルスタ解放軍の騎士であるレオナールから同胞の虐殺を命じられ、それを拒否した際に発せられる「自分の手を汚してでも理想を貫く…、それができなければ戦いに参加してはいけない…、いけないんだよッ!!」というセリフが胸に響く。一見正しいことをしている様に見えても、立場が違えばその行動が正しいとは限らない。主人公が理想的な英雄ばかりで、ハッピーエンドが定説である国産RPGに疑問を投げかける、松野氏の問いがセリフに現れているようである。

その他にも本作には名ゼリフが満載であるのだが、これらは語尾が「…」「？」で終わることが多い松野氏独特の言い回しと合わせて「松野節」と呼ばれ、熱心なファンも多い。ただし、氏の関わったシナリオは鬱展開も多く全体的に暗めであるため、プレイヤーを選ぶのも確かである。もしも、本作をこれからプレイしようとする人がいるならば、このことを覚えておいていただきたい。

本作製作後、松野氏はクエストを退社。その後スクウェアに入社し、『ファイナルファンタジータクティクス』や『ベイグラントストーリー』を手がける。また、クエストの他のスタッフも相次ぎスクウェアへ移籍し、最終的にクエストはゲーム開発部門をスクウェアへ売却してしまった。その後、松野氏はスクウェアを退社し、現在はレベルファイブに所属しているようである。氏の次の作品はどうなるか、今から注目しておきたい。



シリーズ屈指の人気キャラデネブ。本作ではオーブを販売する隠しショップの店主であり、条件を満たせば仲間になってくれる。



ストーリーとは関係ないエクストラダンジョン「死者の宮殿」。レアアイテムの宝庫だが、凶悪な敵が出現し100階まで迷宮が続く。



モルーバ4姉妹の次女シェリー・フォリナー。彼女を仲間にするイベントは非常に難解で、自力で発見することは難しい。

タクティクスオウガ外伝 The Knight of Lodis





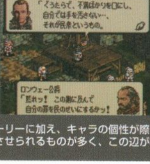
クエストが製作し任天堂から発売されたGBA用ソフト。携帯機用に簡略化された部分はあるものの、中身は驚くほど『オウガ』である。未プレイの人はこの機会に是非。

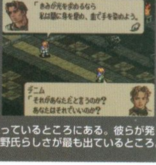


2人のランスロット
新生ゼノビア王国聖騎士団団長と暗黒騎士団団長。立場の異なる2人が重要な役割を担う。

松野節全開の名ゼリフ







本作の面白さはシステム面やストーリーに加え、キャラの個性が際だっているところにある。彼らが発するセリフは耳に痛いものや考えさせられるものが多く、この辺が松野氏らしさが最も出ているところ。

システムのあらゆる部分をリニューアル



タクティクスオウガ 運命の輪
オリジナルから15年の時を経て発売されたリメイク版。スクエニからの発売だが、製作には松野氏や旧クエストのスタッフが関わっている。



運命の輪 C.H.A.R.I.O.T
戦闘中に最大で50手までさかのぼってやり直しが可能になった。これにより難関マップもかなりクリアしやすくなっている。



新魔法の追加
魔法に関しても様々な変更点が存在し、数も大幅に増加している。また忍者は忍術、ソードマスターは武士舞という固有魔法が使用可能。

『タクティクスオウガ』はこれまでPSとSSに移植されている。そのうち、SS版には声優による音声が入り、PS版は中断セーブから何度でもやり直しがきく、という特徴がある。とは言え、これらはあくまで移植作であり、独自要素も少ない。そして、その後は開発チームのスクウェア移籍などもあり、10年以上も空白の時間があったのである。

しかし、2010年7月22日スクウェア・エニックスからリメイク作である『タクティクスオウガ 運命の輪』の製作が発表された。しかも、その製作には松野氏をはじめ、オリジナルのスタッフが多数参加しているというのである。この発表を待ちこがれたファンのどれだけ多かったことか。普段はスクエニに文句ばかり言っている筆者も、このときばかりは同社に感謝の念を禁じ得なかった。そして同年11月11日に遂に運命の日はやってきたのである。

『運命の輪』は基本的なストーリーこそオリジナルから大きな変化はないものの、システム的には大幅な改変が遂げられている。メインマップ上を移動し、敵がいる場所へ移動すれば戦闘が起こるというシステムには変化がない。しかし、それ以外はほとんどの部分でシステムが新しいものに変わっているのである。

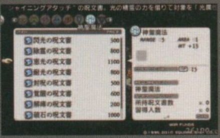
例えばキャラが就くことができるクラスは大幅に増え、オリジナルでは転職不能であった亜人間などもクラスチェンジが可能になっている。また、経験値の入り方やレベルアップの仕方なども大きく変わり、レベルはクラスごとに上がっていき、そのクラスに就けばどのキャラも同一のレベルになるという一風変わったシステムになった。その他にもスキルを任意で習得、装備ができるようになったり、近接攻撃への反撃がデフォルトでなくなったりと枚挙に暇がない。

これには賛否両論あり、オリジナルの方が良かったという意見も多い。しかし、同一のシステムでグラフィックを強化しただけのリメイクは誰も望んでいないはず。また、いまさらシナリオを大幅に改変するのは、あまりに冒険すぎる。そうなるとやはり変更部分はシステム面ということになるだろう。また、この変更のおかげでオリジナルを遊び尽くしたプレイヤーも新たな気分でプレイが可能である。ここは開発スタッフの英断に素直に拍手を送りたいと思う。





新システム

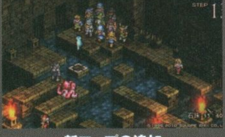




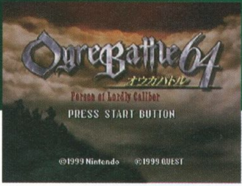
ストーリーの大筋は同一だがシステム面は総入れ替えと言っていいほど変更点が多い。特にスキルシステムや経験値の入手、配分に関しては慣れるまでやや戸惑う。



新キャラの追加
本作オリジナルの新キャラも登場。また、意外な人物が仲間として自軍に加わったり、ダウンロードコンテンツ専用加入キャラもいる。



新マップの追加
新しいマップも追加されている。また、同じマップでも、オリジナルとはシステム面で異なるため、新鮮な感覚でプレイ可能だ。



オウガバトル64

Person of Lordly Caliber

新しい要素は蛇足に思えるものばかり

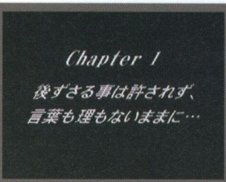
『伝説のオウガバトル』『タクティクスオウガ』と2本の名作を世に送り出したクエスト。しかし、開発の中心人物であった松野泰己氏をはじめ、開発チームの多くはスクウェアへと移籍し、残されたのはオウガバトルサーガ構想とファンからの続編の期待という状況であった。結局、クエストはゲーム開発部門をスクウェアに売却することになるのであるが、本作はその合間に作られたゲームということになる。そして、当初は自社発売の予定であったが、紆余曲折のうえ任天堂から発売されることになったのである。

本作のシステムは『伝説のオウガバトル』と非常に似通っており、RTSの要素を多分に含んでいる。メインマップ上で目的地にユニットを派遣し、敵と接触すると戦闘になるというシステムはまさしく『伝説』譲りであると言っていい。戦闘がオートで行われることや、ユニットの編成に関してもほぼ同じである。本作独自の要素としては基本クラスであるファイター・アマゾネスの、さらに前段階のクラスであるソルジャーが導入されたこと。また、そのソルジャーを率いる特殊クラスであるセンチュリオンを中心とした、レギオンシステムの採用である。

しかし、このシステムは成功とは言えず、ソルジャーからの昇格は面倒なうえ、そうしなければならなかった意味が見あたらない。レギオンシステムはセンチュリオンへのクラスチェンジ条件が厳しいのに、イマイチ役に立たないという体たらく。また、ユニットには新たに疲労度が設けられ、続けて行動していると疲労度が溜まり強制的にキャンプへ突入する仕組みになった。だが、この疲労度のせいでゲームのテンポが悪くなり、全体的に本作に採用された新システムは、あまり評判が良いものではなかった。



3人1組で構成されたソルジャーから戦闘終了後ファイターへ昇格する。このシステムは正直いらなかったのではないかと思う。



各章のタイトルは『タクティクスオウガ』をかなり意識したものになっている。松野氏はいなくてもその影響が随所に見える。



ゲームシステムは『伝説のオウガバトル』のものを継承。ユニットの編成はやはり本作でも非常に重要である。

ゼノビア騎士団



『伝説のオウガバトル』の主人公であるデスティンらゼノビアの戦士達を仲間にすることができる。シリーズのファンにとってはたまらない展開だ。

DATA オウガバトル64

メーカー/任天堂
発売日/1999年7月14日

定価/7800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	1000円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

64を所持しているならば中古ソフトは安価に購入可能だ。64はなくてもWiiがあればバーチャルコンソールの配信を利用して遊べる。

対応ハード

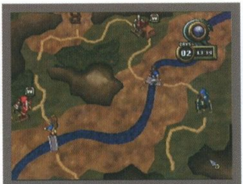
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

前作と比べなければ良作だと言える

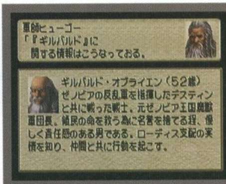


選択肢は重要

選択によって展開が大きく変わってしまうこともある。選択肢は慎重に選ぶべきだ。



ゲームはセミリアルタイムで進行する。好きな時にポーズをかけられるので、重要な局面ではじっくり考えてユニットを動かせる。



常に最新情報をチェック

ゲーム内の人物や時事に関して常に最新情報を参照可能。これも前作譲りである。

戦闘においてはユニットに方向の概念が加わったこと、合成魔法が実装されたことなどが新しい。敵に対して背後から接触すれば、敵の前衛と後衛が逆転した有利な状況で戦闘を始められる。また、同様に横から接触した際には敵の側面に配置されたキャラが前衛になる。そして、これらのシステムのため、キャラを配置するマス目は3×3の正方形になっているのである。合成魔法は同一ユニット内に魔法を行使するキャラが2人以上いる場合、2種類の魔法が合成されるというもの。組み合わせによって様々な合成魔法が発動可能であり、通常よりも威力が強く攻撃範囲が広いうえ、麻痺や睡眠などの追加効果を伴うこともある。

全8章のオウガバトルサーガのうち、本作は第6章にあたり、『伝説』と『タクティクス』の間のストーリーということになる。舞台となっているのはゼノビア王国とローディス教国に国境を接するパラティヌス王国。貴族の息子である主人公マグナスは、士官学校を卒業し辺境で反乱軍と戦っていた。しかし、次第に自分の立場に疑問を感じるようになり、いつしか革命軍として中央の騎士らと戦うことになっていく。また、主人公達のもとには『伝説』の主人公らゼノビアの騎士達が仲間に加わり、共に戦っていくことになる。

これらのストーリーは、松野氏がもともと考えていた第6章のストーリーと概ね合致しているものであるが、やはり完全なものではない。もしも、松野氏が製作に関わっていれば、システムもストーリーも違ったものになっていたであろうことは間違いない。これまでの経緯を全て理解していても、オウガファンとしてはどうしてもこのことが頭から離れないのである。また、本作よりも前に松野氏らが中心となって製作された『ファイナルファンタジータクティクス』が発売されており、どうしてもそちらが『タクティクスオウガ』の続編に見えてくるのである。

作品単体で見れば合格点には達しているものの、どうしても過去のシリーズ作や『FFT』と比較されてしまう。本作はそんな不幸な呪縛から決して逃れられない作品なのだ。





ユニットに方向の概念が加わり、後ろから攻撃された場合は前後列が入れ替わって不利な戦いを強いられる。



ユニットを行動させると疲労度が蓄積していき、キャンプによって回復させる必要がある。このルールも非常に蛇足感が強い。

その他のオウガシリーズ



シリーズで唯一クエスト以外によって開発されたネオジオポケット用ソフト。『伝説』に登場したトリスタン皇子が主人公で、システム的にも同作のものを流用している。

第2次スーパーロボット大戦



作品自体はマニアックな内容であったが…

SD化した人気ロボットアニメのキャラクターが一堂に会する、いわゆるクロスオーバー作品の走りといえば、『スーパーロボット大戦』シリーズである。第1作目はゲームボーイ用ソフトとして発売され、同じくバンダイグループから生まれた仮面ライダーなどの特撮モノとガンダムなどのロボットアニメを融合して擬人化させた『コンパチヒーロー』シリーズの派生的位置付けであったが、本項で紹介する2作目『第2次スーパーロボット大戦』から独自の発展を遂げ、現在も続く長寿シリーズへと繋がっていった。

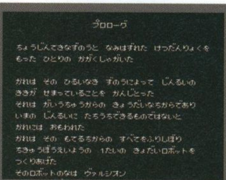
しかし、本作の発売時からいきなり『スパロボ』ブームが訪れたわけではない。プラットフォームであったFCが最盛期を過ぎ下降線を辿っていた点、定価8千円超えという強気価格（これは当時のROM価格高騰によるところが大きいが）の影響もあったか、セールス面では出荷約18万本に対し売上は約10万本という前作を大幅に下回る結果であった。

また、内容的な部分では本作に収録されている作品で当時タイムリーだったのが劇場でしか放映されなかった機動戦士ガンダムF91のみというのもマイナスだったか。お茶の間を賑わせた旬のアニメキャラが登場しないとなると、ただでさえマニア御用達感のあったSLGというジャンルをバンダイのメインターゲットである大勢の小学生がパックリ喰い付くかといったら、当然否であろう。

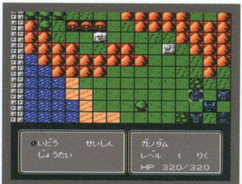
参戦作品

- 機動戦士ガンダム
- 機動戦士Zガンダム
- 機動戦士ガンダムZZ
- 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
- 機動戦士ガンダムF91
- マジンガーZ
- グレートマジンガー
- UFOロボ グレンダイザー
- ゲッターロボ
- ゲッターロボG
- 魔装機神サイバスター

このように『第2次』はセールス不振で少数に支持される程度に留まり、次回作以降のシリーズ打ち切りまで検討されるという苦境に立たされた。しかし、本作が世に送り出されたおかげで、後にそれまでのどちらかといえば地味で小難しい印象のあったSLGに、親しみやすさを与え間口を広げたという功績は、ゲーム史を語る上で決して無視できない点である。



ストーリーは前作と繋がりはなく、秘密結社ディヴァインクルセイダーズとの戦いが描かれている。通称DC戦争シリーズの幕開けである。



ステージを第○話といった形で表記していたり、説得や精神コマンドなど『スパロボ』シリーズの特徴的な要素は既に構築されていた。

甲児の軽口が伝統に



スーパーロボットの代名詞だけに、マジンガーZはシリーズ皆勤賞。パイロットの兜甲児はある意味『スパロボ』の顔である。作中では軽口が目立ち、イジられ役になることも多い。

DATA 第2次スーパーロボット大戦

メーカー/バンプレスト
発売日/1991年12月29日
定価/8200円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	800円
Xbox Live Arcade	未配信

オリジナルはFCで発売され、後にGBとPSでリメイクされている。また、GBAのファミコンミニシリーズにも移植されているが非売品である。

※…FC版の発売日・FC版の定価

敵も強者オールスター DCの戦力の高さは異常



攻撃パターンは2種類

低威力で命中率の高い攻撃と高威力で命中率が落ちるという攻撃パターンを使い分ける。

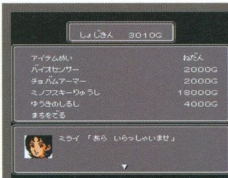
『第2次』がマニアック層向けである理由は先に述べた通りだが、クリア難度が高いという点も理由のひとつである。

世界の8割を制圧したDCにゲリラ活動で対抗する『スパロボ』チームというストーリー設定がそのままゲームにも反映されており、DCの戦力規模は圧倒的かつ強大。序盤から厳しい戦いの連続である。しかも敵の数が有限である上、ゲームオーバー時に経験値が蓄積されるシステムが備わっていないため、十分にレベルを上げて強敵に立ち向かう作戦が使えないのがとても辛い。セーブ機能があるのは救いだが、初見プレイヤーは育てるキャラを間違えると全26話を戦い抜く前に詰む公算大だ。

特に注意すべきは説得コマンドでこちらに寝返るキャラといきなり途中加入してくる味方キャラである。

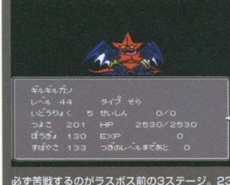


DCの総帥ビアン・ゾルダークが本作のラスボス。えげつない強さなのはいうまでもなく、HPも飛び抜けて高い。



マップの特定位置にユニットを停止させるとショップで買い物が可能。なぜかミライさんが店員をやっている。

彼らは貧弱な戦力を補ってくれる大事な仲間であるには違いないのだが、風来坊のように突然いなくなってしまうのがタマにキズ。ここに具体的な一例を挙げてみよう。まず第3話においてアムロでララァを説得することが可能。ララァは初期レベルが10に設定されており、仲間にすれば頼もしい限り。十分な戦果が期待できるが、実は第7話であっさり離脱する。そして以後永遠に戻ってくることはない。つまり彼女を中心に敵を叩こうものなら離脱するまでの間、貴重な経験値を損するのである。従って、攻略には助っ人キャラよりもレギュラーの育成に注力することが重要なのだ。ただし、主要キャラを鍛える際にも敵とレベル差がありすぎると得られる経験値が少なくなるといった縛りが存在するので、どの敵と自キャラを戦わせるかといったことにも気を配らなくてはいけない。当時はこれがスタンダードであった故になんとか攻略してやろうとやる気が湧いたものだが、快適なシステムとややヌルめの難易度で遊べる近年の『スパロボ』をやった後だと、正直シビアすぎてキツイ。FC版によほどの思い入れがない限り『第2次』をプレイするならリメイク版を強く勧める。

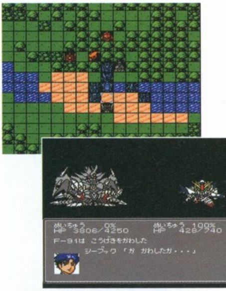


必ず苦戦するのがラスボス前の3ステージ。23〜25話では強力なボスを倒すことがステージクリア条件となっている。

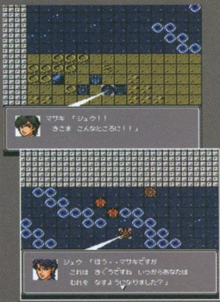


原作のセリフを再現

別名富野節ともいうガンダムシリーズの独特な言い回しも作中のあちこちで見られる。



オリジナルキャラも参戦



後の作品にも登場するマサキとシュウは本作から生まれたオリジナルキャラ。実は登場経緯にはダンバインが参戦できなくなったために代役として起用されたという裏話がある。

第3次スーパーロボット大戦



危機を乗り越え プレミア化

内容の評価はともかく『第2次』の販売不振で続編の制作が危ぶまれた『スパロボ』シリーズだったが、前作から約1年半のブランクを経て『第3次スーパーロボット大戦』の発売に漕ぎ着けた。プラットフォームはSFCである。

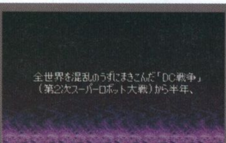
本作はハード性能の向上とROM容量の増加によりゲームの根幹部分はそのままに、システム関連の改良と演出の強化を実現。あらゆる面で前作よりもスケールアップし、まさしく『スパロボ』の新たな船出といえる作品となった。

システム面では自軍ユニットが攻撃を受けた際に「積極的に行け」「無理はするな」などの命令コマンドを設定することが可能になった他、全体マップの表示、使いたい精神コマンドにカーソルを合わせるとその効果がわかるなどインターフェイスは進化している。さらに本作からユニットの改造とパイロットの乗り換えが可能になった。乗り換えについては制約があり、流竜馬がガンダムに乗るといった無茶な変更は不可能だが、ガンダム系のパイロットは原作の枠に関係なく同系統の乗り換えができる。もちろん原作の設定を大事にしたければデフォルトのままでも問題ないが、精神コマンドの幸運が使えるキャラをマップ兵器搭載機に搭乗させれば育成と資金調達に役立つなど、攻略に繋がる側面もある。

参戦作品

- 機動戦士ガンダム
- 機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争
- 機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY
- 機動戦士Zガンダム
- 機動戦士ガンダムZZ
- 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
- 機動戦士ガンダムF91
- 無敵鋼人ダイターン3
- マジンガーZ
- グレートマジンガー
- UFOロボ グレンダイザー
- ゲッターロボ
- ゲッターロボG
- 超電磁ロボ コン・バトラーV
- 勇者ライディーン
- 魔装機神サイバスター

しかし、大幅なリニューアルを施した本作も前作の印象、宣伝不足が災いして最初は売れ行きがいまひとつであった。後に評判が広まりプレミア価格が付くソフトにまで登り詰めたわけだが、当初はまたしても制作終了が検討されたというから危うく大きな宝を消失するところだった。

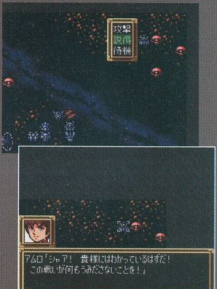


『第2次』をプレイしていなくても楽しめる内容だが、ストーリーは前作から半年後という設定で新たな展開を迎える。



シナリオのボリュームも前作とは比べものにならない。現在は当たり前になっているルート分岐も初めて採用された。

説得条件が複雑に



説得による引き抜きは継承されているものの、ルート分岐や他の仲間の加入状況によっては仲間にできないなど工程は複雑になった。また、説得に成功しても即加入しない者もいる。

DATA 第3次スーパーロボット大戦

メーカー／バンプレスト
発売日／1993年7月23日

定価／9800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	1000円
Xbox Live Arcade	未配信

PSのリメイク版は『第2次』『第3次』『EX』が1つにまとめられたコンプリートボックス。しかし、配信版は別売りになっている。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

どこに行って 誰を仲間にするか悩む



DCの残党達

前作で片付けたはずの幹部クラスもぞろぞろ復活。今作ではDC残党に加え別勢力が登場する。

参戦作品や登場人物も増えより豪華になった『第3次』では、様々な選択肢が存在する。

ひとつはルート分岐である。シナリオ総数が全62話にも及ぶ本作では要所で分岐点の選択を迫られ、進んだルートによってゲームクリアまでの話数も違ってくる。ちなみに最短ルートを通ればクリアまで34話、最長ルートは44話である。当然、1周ですべてのシナリオをプレイすることは叶わないので、遊び尽くそうと思ったら相当な時間がかかる。また、クリアまでの総ターン数420以内かつマップ上に魔装機神のシュウがいることが条件で、隠しシナリオに挑戦することも可能。味方だったシュウが最凶ユニットに乗り裏ボスとして襲いかかってくる。

ルート分岐以外では説得による仲間の加入もプレイヤーの選択肢に委ねられる。ガンダム系のキャラの多くはクワトロが鍵を握っており、クワトロが仲間にいるとカツの加入フラグが立たなかったり、逆にいないとフォウを仲間にできなかったりと特定のキャラに思い入れがある人にとっては非情な決断を下さなくてはならない場面も。ただ、クワトロ自身は非常に優秀で最後まで主戦力として活躍できるだけに、欲しい人材である。なお、仲間はユニット込みで加入するため、敵の射程外から遠距離武器で攻撃するべしというこのゲームの鉄則で攻めるなら、卑怯武器の極みであるファンネルを搭載したキュベレイMK-Ⅱ（プル）、ヤクト・ドーガ（なぜかプルツー）などはぜひ入手しておきたい。

この他に隠しキャラとして逆襲のシャアのクェスを仲間にすることができるが、これもクワトロ非加入が条件。さらにシャングリラのマップ特定位置にアムロを待機させるという、まるで『ドラクエⅡ』の太陽の紋章をノーヒントで探し当てるかの様な難しい条件もこなさなくてはならない。

クリア難易度については『第2次』ほどでないにしろやはり高めであると感じる。終盤はザコでもビーム系攻撃が効かなくなったりと戦いは熾烈を極める。本作ではマップ兵器が無属性扱いなので、そういった敵に積極的に使っていきたい。



武蔵の殉職も『スパロボ』の名物。作品によっては生き残るが、その場合も結局は弁慶の交代要員で終わってしまうかわいそうなキャラ。



一部のみだが挿入デモも

新加入のコンバトラーVのエピソードでは合体シーンのアニメーションが見られる。



『第3次』からはゲームオーバーになってもそのマップで得た経験値を失わず再開できるように。これで全滅も無意味ではなくなった。



今作では『ギレンの野望』シリーズでお馴染みのギレン・ザビがDCの指導者に。あの名演説の一部も口にする。



スーパーロボット系からはライディーンも参戦。要別入手のゴッドボイスは強力だが、宇宙適応力に問題があり洸も熱血が使えないのが痛い。

番外編の『EX』



『第3次』の後には魔装機神組が物語の中核を担う『スーパーロボット大戦EX』が発売された。ゲームは3章に分かれており、ダンバインとゴーショーグンが新たに加わった。

メジャー街道を突き進む弾みをつけた

第4次スーパーロボット大戦



万人が楽しめるシステム改革が行われた

外伝的作品の『EX』を挟んでから登場した『第4次スーパーロボット大戦』は、一連のDC戦争に終止符を打つ完結編。新規参戦の作品はさらに増え、昨今の『スパロボ』システムに備わっている要素のほとんどがここで完成された。

戦闘に関係する部分の変更点ではこれまで攻防のヒット率を確認してから行動を決定できるという、今では当たり前のシステムがなかったため、強敵との戦いにおいてはリセットを使わざるを得ない場面もあった。しかし、ようやく本作からコマンド決定後のキャンセルが採用されたため、初心者にも優しい仕様になった。敵の攻撃の対処もマニュアルに設定しておけば回避と防御、反撃時の武器の選択が自由に行えるようになったのである。また、強化のシステムも変更されており、ユニットの性能とは別に資金を注ぎ込んで武器の威力を上げることが可能である。

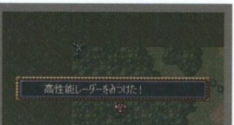
そして本作からオリジナルの主人公が採用されるようになり、ゲーム開始時に性別とプロフィール、リアル系かスーパー系のユニット選択を行う。どちらを選んでも最初に乗るのは『ヒーロー戦記』に登場したバンプレストオリジナルモデルのゲシュペンスト（ただし、性能は異なる）だが、後に選択した方の専用ユニットに乗り替わる。シナリオもタイプ別の分岐があり、仲間になるキャラも異なる。一概にはいえない部分はあるものの、基本的にはリアル系を選択した方が有利である。なお、主人公は生年月日と血液型の組み合わせ次第で魂や奇跡といったレアな精神コマンドを覚えられる。

参戦作品

- 超獣機神ダンクーガ
- 戦国魔神ゴーショーグン
- 機動戦士ガンダム
- 機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争
- 機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY
- 機動戦士Zガンダム
- 機動戦士ガンダムZZ
- 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
- 機動戦士ガンダムF91
- 無敵鋼人ダイターン3
- 無敵超人ザンボット3
- 聖戦士ダンバイン
- 重戦機エルガイム
- マジンガーZ
- グレートマジンガー
- UFOロボ グレンダイザー
- ゲッターロボ
- ゲッターロボG
- 真・ゲッターロボ
- 超電磁ロボ コン・バトラーV
- 闘将ダイモス
- 勇者ライディーン
- バンプレストオリジナル
- 魔装機神サイバスター

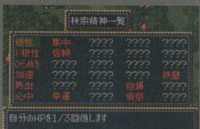


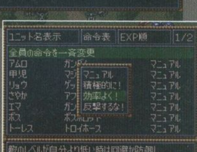
主人公の氏名・性別・容姿・生年月日・血液型・ユニットタイプを選択。主人公以外にも選ばなかった方の性別のキャラから恋人役も登場する。



ユニットの性能を上げる強化パーツはマップのどこかに落ちている。精神コマンドの探索が使えるキャラがいれば場所の特定が可能。

快適で熟考できる環境に





システム面の改善は本文中で述べた通りだが、他にもどのパイロットが現在どの精神コマンドを使用可能かすぐにわかる検索機能も備わり、煩わしさはほとんどなくなった。

DATA 第4次スーパーロボット大戦

メーカー/バンプレスト
発売日/1995年3月17日※

定価/9800円※

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	1000円
Xbox Live Arcade	未配信

PS版のタイトルは『第4次スーパーロボット大戦S』SFC版もPS版もかなり安価に入手できるため、配信を利用する必要性は薄い。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

特殊技能により パイロットの差が浮彫に



懐かしさが込み上がる演出

スーパー系の合体シークエンスを映し出す演出は種類が増加。グラフィックも綺麗になった。

『第3次』ではパイロットの気力、そして本作ではユニットの運動性にユニットのサイズとパラメーター関係の設定も色々と進化している。中でも本作より導入された特殊技能は賛否が分かれて特にリメイクの『F』では能力がインフレ化して批判の対象となった。

この特殊技能とはニュータイプ、強化人間、聖戦士といった一部のパイロットだけに与えられた神の能力である。これを授かった能力者は専用の武器や防御が使える上、その威力と効果が非常に高く設定されているため、オールドタイプやその他のノーマルパイロットがこれまで以上に凡人化し、エース級との格の差が歴然となった。凡人がファンネルを扱えなくなったのは原作に忠実になったともいえるが、本作ではオーラバトラーを操縦できる聖戦士パイロットの能力がとにかく凄まじい。元々オーラバトラー系（機体はビルバインが優秀）の機体はサイズが小さく回避率が高い上、分身やオーラバリアといった特殊スキルも備わっている。そこに聖戦士技能者が使用できるオーラ&ハイパーオーラ斬りの強力な攻撃が加わればもはや反則。改造したザンボット3や真・ゲッターなど一部のスーパー系ユニットも育てればかなり有用だが、オーラバトラー&聖戦士の強さが際立っているのだ。

しかしながら、『第4次』には能力者達だけに任せておけない理由もある。それはゲーム後半に訪れる2チーム分けによる進行である。このシナリオあたりから敵もモブキャラが乗る戦艦のHPが4万もあるといった具合にかなり強くなってくるため、普段は母艦の雑用係に徹している2軍選手もそれなりに育てておかないと最悪の場合詰む恐れもある。先程は凡人などといってしまったが、総力戦になるシナリオがある以上、彼らのサポートなしに攻略は成し遂げられないのである。



ショウを始めとするダンバインチームの能力は別格。ただし、全員が聖戦士スキルを持っているわけではない。



お荷物扱いの弁慶

武蔵の代役を務める弁慶に対する竜馬と隼人のしごきも『スパロボ』ではよくある光景。

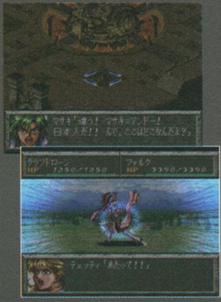


『第4次』でもマップ兵器は非常に有効。武器改造が加わったことでより多くの資金が必要になったため、一網打尽にして金を稼ぎたい。



原作のエピソードをトレースする作品の性質上、仕方ない部分はあるが、『第2次』から何度も頭をイジられ改造されるフォウは一番の被害者。

魔装機神が主役の外伝



『第4次』の後にはSFCでの最終作として『スーパーロボット大戦外伝　魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL』が発売。本作には他の版権作品キャラは登場しない。

スーパーロボット大戦F



『スーパーロボット大戦F』は『第4次』をリメイクしたものだが、参戦作品は大幅に入れ替えられており、シナリオも変わっている。最初のプラットフォームはセガサターン。



スーパーロボット大戦α

スーパーロボット大戦αシリーズ

過去最高のセールスでスパロボの名を轟かせた

当初はPSで発売された『新スーパーロボット大戦』がその役目を受け持つはずだったが、諸般の事情で『第2次スーパーロボット大戦』から始まったDC戦争シリーズに代わる据え置き用ハード向けの新作として制作されたのがこの『α』シリーズである。2000年に1作目の『スーパーロボット大戦α』をリリースしてから外伝を含めて計4作（ドリキャス版もαとしてカウント）が存在し、制作もこれまで作品を手掛けてきたウィンキーソフトからバンプレストの自社開発に変更となり、シリーズのプロデューサーを務める寺田貴信氏が総指揮を執りシナリオや演出にも関与している。

1作目の『α』はシリーズ最高の70万本の売上を達成。これは現時点での最新作『第2次スーパーロボット大戦Z 再生篇』まで破られていない記録である。

キャラクターボイスや戦闘シーンのフルアニメーション化など、表現力はDC戦争シリーズとは比較にならないほど向上し、パイロット能力の見直し、熟練度導入、戦闘とマップに高低差と距離の概念を取り入れるなど様々な改革が行われた。マップ視点にクォータービューを採用したのは『魔装機神』が最初だが、本作以降据え置き機ではこれがスタンダードとなった。また、参戦作品はお馴染みのガンダム宇宙世紀シリーズからエヴァンゲリオンなど、多彩なラインアップで超時空要塞マクロス（劇場版含む）も初登場した。

シナリオは全67話の長編作だが、これまでの作品と比較すると難易度が下がっているので『スパロボ』初心者には最適の入門編であった。

シリーズ作品

スーパーロボット大戦α外伝	PS
第2次スーパーロボット大戦α	PS2
第3次スーパーロボット大戦α ※	PS2



『第2次α』ではエースパイロットがインターミッションの表紙を飾る。ちなみに本作では万丈&ダイターン3が特に優秀。



オリジナル主人公制も継承されており、選択キャラクター8名のうち半分は『スーパーヒーロー作戦』に登場した者である。



ユニットアイコンの彩色も細かく見た目も鮮やかに。戦闘中のパイロットの服装も原作に沿ったものを着用している。

エヴァ推し!?





『α』はエヴァ主体のエピソードが多い。蛇足だが過去に富野氏を批判したことがある富野氏の作品が多く収録されている『スパロボ』だけに、衝突は起きなかったのだろうか。

DATA スーパーロボット大戦α

メーカー/バンプレスト
発売日/2000年5月25日

定価/6980円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / SFC スーパーファミコン / FC ファミリーコンピュータ / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	1500円
Xbox Live Arcade	未配信

αシリーズはいずれも出荷本数が多いため、中古は安価に購入が可能。1作目の『α』も通販送料を考慮してもアーカイブスを利用するより断然安い。

※…PS版の発売日・PS版の定価

※第3次スーパーロボット大戦α 終焉の銀河へ

あの玩具メーカーに関係する作品も登場



待望のマクロスが参戦
初代マクロスがこれまでいなかったのが不思議。当シリーズでは『第2次α』以外に参戦した。



『第2次α』は主人公が絡むエピソードが少ないためやや空気となっているのが残念。なお、この作品ではキャラによって搭乗機体が異なる。



キンケドゥも参戦
『第2次α』ではF91の続編にあたる機動戦士クロスボーン・ガンダムの参戦にも驚かされた。

『第2次スーパーロボット大戦α』からはプラットフォームがPS2に変わり、前作『スーパーロボット大戦α外伝』で導入された援護システムなどを引き継ぎつつ新要素を加えていった。

『第2次α』でこれまでと明らかに変わったのは、戦闘に小隊システムが採用されたことである。小隊はユニット毎に設定されたコストにもよるが、最大で1小隊4機の編成を組むことが可能で、ユニットの出撃数を増やせるため、いままで日の目を見なかったベンチメンバーにも活躍の機会が与えられた。とはいえ、従来通り攻撃パターンをコマンドで選択できるのは小隊長に限られ、一隊員として編成されたユニットは武器選択不可なので、悪くいえばこのシステムは個性が殺されているともいえる。まあ、母艦の中に閉じ込めておくのとどちらが良いかといえば、没個性でも戦闘に参加している方がマシであるとも捉えられるが…。

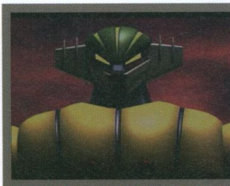
もちろん小隊制は悪いことばかりではなく、個人の戦闘能力とは別に各パイロットには小隊長能力という特殊な付加価値が設定されているため、状況に応じて隊長を切り替えていけば多数のパイロットが活躍できるようになっている。能力の内容は様々で、ファやさやかなど修理装置を内蔵しているユニットのデフォルトパイロットなら回復量50%アップといったものから、剣鉄也が小隊長になった場合はミケーネ帝国の敵ユニットに対し攻撃力+20など原作と同じ敵に効果を発揮するものまである。

一方、参戦作品についても新しい動きがあった。これまでも『F』でマジンガーシリーズには存在しなかったオリジナル機体のマジンカイザー（後にOVA化）が登場するといった試みがあったが、『第2次α』ではガンダムファンでなければ知らない人も多かったであろう漫画のみの作品クロスボーンガンダムを持ってきたのだ。また、スーパー系では鋼鉄ジーグと勇者王ガオガイガーが参戦したが、この2作品はバンダイのライバル会社タカラがスポンサー。よく許可が下りたものである。



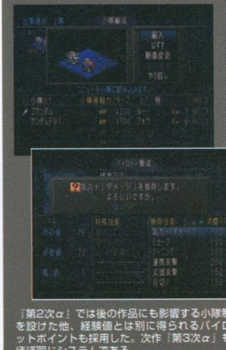


『α』シリーズは特定の機体を集めることで合体攻撃が可能。ただし、このシステムを初採用したのは『スーパーロボット大戦64』である。



懐かしの鋼鉄ジーグはタカラから生まれた作品。異色の参戦だが、ジーグの強さは普通。もう一方のタカラ関連ガオガイガーはなかなか強い。

進化するシステム



『第2次α』では後の作品にも影響する小隊制を設けた他、経験値とは別に得られるパイロットポイントも採用した。次作『第3次α』もほぼ同じシステムである。

スーパーロボット大戦Z

スーパーロボット大戦Zシリーズ



パラレルワールドなら矛盾も起こらない

初代『スーパーロボット大戦』の発売から今日までリメイクや移植版、ファンディスクにスピンオフ作品まで含めるとシリーズ作品は68本リリースされており、基本的には携帯機と据え置き機でシリーズが分かれていたが、本項で紹介する最新の『Z』シリーズはその両方で作品がリリースされている。

シリーズの先陣を切った『スーパーロボット大戦Z』はPS2で発売され、近年パチスロ化などにより人気が再燃している交響詩篇エウレカセブンや創聖のアクエリオン、懐かしのスーパー系では宇宙大帝ゴッドシグマ、マニアック何処ではキングゲイナーやTHEビッグオーが参戦している。また、グレンダイザーなど久しぶりに戦列復帰した作品もある代わりに、レギュラーメンバーとして定着していたファーストガンダムやZZが姿を消すといった思い切った選定も見受けられる。

今作の主人公はセツコ（リアル系）とランド（スーパー系）という男女の2キャラのみで、選択しなかった方のキャラクターも要所で登場する。また、シナリオに多元世界を描いている点がポイントだ。これまで旧シリーズでサイバスターのマサキと何度も行動を共にしているはずの主要メンバーが『α』では何事もなかったように初めて出会ったことになっている…といったクロスオーバー作品を継続して制作することの難しさを露呈する一面もあった。しかし、多少強引でも『スパロボ』はいくつもの並行世界が存在するといっておけば様々な矛盾にも対応できるのである。もっとも細かな矛盾を微笑みでスルーしてあげるのが『スパロボ』ファンのたしなみではあるが。

シリーズ作品	
第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇	PSP
第2次スーパーロボット大戦Z 再世篇	PSP



バンダイのメディアミックスプロジェクトから誕生したエウレカだけに、『スパロボ』デビューは当然といったところか。



SEED DESTINYは従来のSRPGではなくRTSを採用した『スーパーロボット大戦Scramble Commander the 2nd』以来レギュラー化。



『Z』の小隊システムにコスト制限はなく3機1部隊の編成を自由に組める他、戦局に応じてフォーメーションチェンジも行える。

セツコとランド


『Z』の主人公はセツコorランドの2択。最終的な目標に向かっていくスタンスは同じだが、ストーリー展開はまるで異なる。セツコの序盤はなかなかの鬱展開である。

DATA スーパーロボット大戦Z

メーカー/バンダイナムコゲームス
発売日/2008年9月25日

定価/8379円

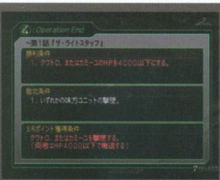
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

『Z』も数が出回ったので中古価格は安い。本作の短編後日談が収録された『スペシャルディスク』も当時は高いと酷評されたがいまは投げ売り状態だ。

『第2次Z』は00とギアスが中心



SRポイント
『Z』シリーズから熟練度がSRポイントに変わった。やり込みに関係する点は同じである。

元々『Z』は続編を制作するかは売上次第というスタンスを取っており、未回収の伏線を多く残しながらも一応は単発完結で締められるシナリオになっていた。しかし、終わってみれば50万本以上の好セールスを達成したため、メーカーは本作の後日談とアナザーストーリーなどを収録した『スペシャルディスク』の発売に至った。ただし、これが商業的には失敗で、内容的にはファン納得も、現行ハードならDLCで済むようなボリュームで自信満々の税込価格5299円に引いてしまった人の方が多かった。いまとなっては後の祭りも、本編を再収録した上でこの値段ならきっと結果は違っていただろう。

それから約2年。ハードが第7世代に完全移行してからは、もし『Z』シリーズの続編が出るならPS3なのか、またはWiiに行くのかとファン



アサキムは『Z』シリーズのキーパーソン。『Z』のランド編では味方になるが、セツコ編では常に敵として彼女を追い詰める。

もその動向を見守っていたが、『第2次Z』が2部作で発売するというアナウンスと共に発表されたのは据え置き機ではなくPSPであった。

『破壊篇』『再生篇』と銘打たれた『第2次Z』2作品では、主人公がクロウというキャラに固定され、複数選択制が廃止された。『スパロボ』は基本的にガンダムの世界観をメインに扱っており、『第2次Z』もガンダム00が中心だが、クロウもストーリーにきちんと絡み主人公の役目を果たしている。ちなみに前作の主人公2人も作中に登場し共に戦う。

そしてこの両篇では、ガンダム00の他にコードギアスもストーリーの柱のひとつに据えられている。ギアス人気が高かったこともあるが、両作品とも2期に分けて放送していたので、2部作で完結するシナリオにも組み込みやすかったのだろう。また、ゲームと無関係の余談だが、テレビ放送ではギアス2期の後番組がガンダム00の2期でもあった。

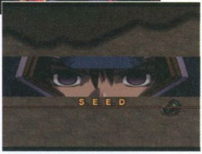
『第2次Z』は『スパロボ』シリ



ネゴシエーターがいれば安心
ロジャーが戦場にいればユニットを撃墜されても特殊スキルで清算金が0で済む。

ーズ20周年という記念タイトルでもあり、参戦作品も豪華である。ただし、新規の懐かし作品はボトムズくらいで比較的最近の作品が多い。皆勤のマジンガーもベースは2009年に放送された真マジンガー衝撃!Z編である。







ゲーマーやSEEDといったスキルは気力が130以上になると発動し、パラメーターにプラス効果をもたらす。発動の際カットイン演出も発生。



序盤のニルヴァーシュはお荷物寄りだが、広範囲マップ兵器を覚えると恐ろしい存在に。その反動か、『第2次Z』では牙を抜かれてしまった。

『破壊篇』&『再生篇』





『第2次Z』は携帯機ながらグラフィックのクオリティはかなり高くPS2作品と遜色ないレベル。00、ギアスの他にメジャーどころではマクロスFも参戦し、歌イベントがある。

アダルトゲームの概念を覆す秀作S-RPG

ドラゴンナイト4



エロとSLGの融合は成功できるのか

『ドラゴンナイト4』はアダルトゲームとして制作されたシリーズの4作目。それ以前のシリーズは純粋なRPGであったが、本作のみSLG要素が取り入れられている。近年のアダルトゲームはADVが中心であり、それも1枚絵が表示される中、テキストでストーリーを追っていくだけの紙芝居的な作品が多く、本作のような本格的S-RPGという存在は非常に稀になってきている。また、本作はキャラデザインに『同級生』で有名な竹井正樹氏を起用しており、エロ方面・ゲーム性の両方で高いクオリティを維持している。

本作の主人公は、これまでのシリーズで主人公を務めていたヤマト・タケルから、その一人息子であるカケルへと変更されている。父親であるタケルも相当なスケベであるが、息子のタケルもそれに輪をかけてスケベであり、かなりの問題児である。そのタケルが1人で旅立つところからゲームがスタートするが、何故か人を引きつける魅力を持っているカケルのもとには、様々な仲間が集まっていくのである。

システム的にはターン方式のオーソドックスなものであるが、意外にもその難易度は高めである。その原因の1つとして主要キャラがやられた場合、即座にゲームオーバーになってしまうというシステムがある。また一見単純そうなマップに見えても、キャラを突出させると袋叩きにあってやられてしまうなど、歯ごたえがある作りになっている。

本作では戦闘→目的地→戦闘の繰り返しでストーリーが進んでいくが、街では新しいキャラを仲間にすることができる。その際には男のキャラと女のキャラとの2択になるのだが、ほとんどのプレイヤーは女性キャラを選んだはずである。もしも初プレイ時に男性キャラばかりを仲間にしたという人がいたら、その人は本作に登場するカロンと同じ趣味を持っているのだろう。それほど男性キャラを選ぶのは意味のないことなのである。



最重要サブキャラ
セーブは冒険小説家志望のロイドンに話しかけることで行われる。彼が戦闘に出ることもあるが、死んでしまうとセーブが不可能になってしまう。

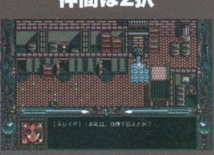


シリーズ初のS-RPG
これまでRPGであったシリーズにSLG要素を取り入れた。18禁ゲームではあるものの、エロ以外のクオリティも高い。



アイコンモード
ムフフなCGは基本的に1枚絵だが、時折アイコンモードに突入し女の子の体をさわったりすることができる。

仲間は2択





各町で仲間に出来るキャラは2択になっており、多くは女性or男性の選択になっている。基本的に男性キャラの方が強めだが、女性キャラが多い方が楽しめるのは確かだ。

DATA

ドラゴンナイト4

メーカー/エルフ
発売日/1994年2月25日

定価/8800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

コンシューマー機ではSFC・PS・PC-FXに移植されているが、全て18禁版ではない。PC版は比較的安価に購入可能だが、プレイ環境に難あり。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

※…PC98版の発売日・PC98版の定価

アダルトゲームは PC版に限る



SFC移植版

18禁ゲームとしてだけでなくS-RPGとしての完成度も高かった本作はSFCにも移植された。

いくらS-RPG部分のできがいいといっても、本作の醍醐味がアダルト部分にあることは否定のしようもない。しかし、残念ながらコンシューマー機への移植版は大切な部分がバッサリとカットされており、シナリオも書き直されている。下の写真を見てもらえば分かる通り、PC版が優れているのは火を見るより明らか。当時、渋々SFC版をプレイしながら欲求不満を募らせていたプレイヤーには申し訳ないが、やはり本作はPC版を



SFC版にも多少のお色気は残されているが、キャラのセリフなども書き換えられ、かなりマイルドになっている。



比較的シビアであったPC-98版と比較すると、SFC版の難易度はかなり低くなっている。これは対象年齢の低下に伴うアレンジであろう。

プレイしてなんぼのものである。特にアイコンモードなどはコンシューマー機では再現のしようがない（セガサターンの18禁枠なら可能だが）。

本作のストーリーは2周クリアすることを前提に作られており、1周目のカケル・2周目のエトという2人の主人公でクリアしなければ物語の謎が解き明かされないようになっている。このようなシステムはS-RPGとしてもアダルトゲームとしても珍しく、制作者には1周クリアではプレイヤーが飽きない、という自信があったのだと思われる。

『ドラゴンナイト』シリーズは残





ドラ4を10倍楽しめるディスク

『ドラ4』ファン向けのスペシャルディスク。書き下ろしCGが見られるクイズや、ボツ絵を鑑賞できるなど盛りだくさんな内容だ。

念ながら本作を最後に続編は発売されていない。やはり、エロが目的であるプレイヤーと、思考型ゲームは相性が悪かったのだろうか。また、紙芝居ゲームに比べて制作費がかさむというのも問題なのだろう。18禁ゲームでこれほどキャラが立っているものは珍しいだけに、非常に残念なところである。



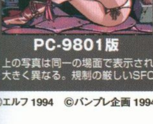
本作はOVA・小説・漫画化もされており、アダルトゲームとしては珍しくメディアミックス戦略が成功している。

Win版



ストーリーや18禁部分は同じだがシステムが大幅に変化したリメイク版。3Dの戦闘シーンは好みが分かれるところだが、ファンならば迷わずプレイするべき。

グラフィック比較



PC-9801版



Win版

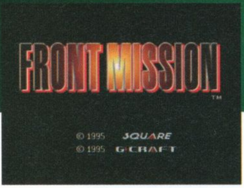


SFC版

上の写真は同一の場面で表示されるCGである。PC-98版とWIN版は同じ構図だがグラフィックの質が大きく異なる。規制の厳しいSFC版は露出を控えめにしたオリジナルの画像が使われている。

近未来の紛争を描いたドラマティックS-RPG

FRONT MISSION



FRONT MISSIONシリーズ

同じ世界の元で物語は進行する

リアル系ロボットのオリジナル作品はマイナーで終わるという定説を覆したのが『フロントミッション』である。S-RPGはSLGの中ではライトユーザーにも触れられる機会が多いとはいえ、なかなか大ヒットまでは至らない中、アニメ等の版権に頼らずとも売れるゲームを作れることを証明し、人気シリーズへと駆け上がった異例の作品である。もっともオリジナルといっても、1作目『フロントミッション』及びリメイクの『1st』では、キャラクターデザインに『FF』シリーズでお馴染みの天野喜孝氏を起用し、開発陣もバトルシステムの構築に定評がある土田俊郎氏が担当するなど、ヒットの下地は揃っていたといえる。

シリーズ共通の特徴はいずれもヴァンツァーと呼ばれる機動兵器を用いて戦闘を行うという点で、本編シリーズ（正史のナンバリングタイトル）はターン制のコマンド選択式バトルを採用している。加えてシリーズは1作品毎に独立した内容となっているが、一部の派生作品を除き同じ世界での出来事を時系列別に描いている。そのため、同じ国家、組織、企業が複数の作品において登場する。

本編シリーズの主人公は基本的に1作品でその役目を終えるが、『4』の主人公であるダリルが『5』ではスカウトキャラとして登場していたり、『3』に登場したヒロインの1人エマが『5』にも登場したりと別の作品に顔を出すキャラも数名存在する。また、携帯アプリで正史のアナザーストーリーを描いた『2089』シリーズでも本編に登場したキャラが出演している。

シリーズ作品	
FRONT MISSION2	PS
FRONT MISSION3	PS
FRONT MISSION4	PS2
FRONT MISSION5 Scars of the War	PS2



ミッション前のブリーフィングなど、近未来の戦争を描いた作品らしい演出も。ヴァンツァー出撃前にテンションが上がる。



1作目の主人公ロイド・クライブ（デフォルトネーム）。すべての戦闘能力に秀でており、後にハフマン島の英雄と呼ばれる。



ヴァンツァーはボディ、左右のアーム、レッグの4パーツで構成されており、ボディが破壊されると戦闘不能になる。

インターミッション





戦闘に入る前には、街や基地で情報収集とヴァンツァーのセットアップパーツの購入などが行える。用件が済んだら目的地に移動して作戦開始…というのがゲームの流れ。

DATA FRONT MISSION

メーカー/スクウェア
発売日/1995年2月24日

定価/11400円

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
Xbox Live Arcade	未配信

SFC・PS・DSの他にワンダースワンにも移植されている。PS・DS版には追加要素があり、配信版もこちらのVer.である。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	**SFC スーパーファミコン**	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	**PS プレイステーション**	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	**DS ニンテンドーDS**	PSP プレイステーション・ポータブル	**etc. その他のハード**

ロボットといえば改造ツボを心得たシステム



日本人主人公が登場

『3』では武村和輝という日本人が主人公。親友の草間亮五と共に世界的な陰謀に立ち向かう。

『フロントミッション』シリーズが人気を博したのは骨太で重厚なストーリーもそうであるが、ヴァンツァーのカスタマイズがロボット好き男子の心をくすぐり、購買意欲を高めた。

カスタマイズに用いるパーツと武器はショップで購入する他、戦闘で入手できる場合もあり、インターミッションでこれらをセットアップして愛機を自分好みの仕様に変えていけるのである。パーツはボディ、アーム、レッグの機体の外装を変更する以外にコンピュータが搭載されており、ガンダムでいうところのOSの役割を担い機体の性能を司る重要なパーツとして位置付けられているのが特徴。このセットアップシステムは、その後も基本形態を維持しつつ新作が発売される度にブラッシュアップしていった。



『2』ではシステム面でややライトユーザーを突き放す内容となっていたが、『3』では戦闘を含め様々な改善が加えられた。

作品は2作目でソニーハードへ移行し、『2』から3Dポリゴンを採用した。システムもゲーム内でネット通信を取り入れたり、戦闘にユニットの行動力を示すAPが追加されゲームを進化させたが、こういった当時の技術革新が仇となり、CD-ROMからのロードが頻繁かつ異常に長いというユーザーにストレスを与える致命的な現象が発生してしまった。ただし、現在ダウンロード購入が可能なゲームアーカイブス版ではHDDorメモリーカードへのインストールなので、快適にプレイ可能である。CD-ROMでは他に簡略戦闘が追加されロードの長さを軽減したアルティメットヒッツVer.もあるが、中古価格は意外に高額であるため、『2』に関してはアーカイブスを利用した方がコスト面でもお得である。

続く『3』では戦闘パートのユニット数と演出を調整しロード時間の短縮に成功しつつ、システムを発展させていった。天網と呼ばれるネットシステムもゲームに関与する度合



パーティ編成の自由化

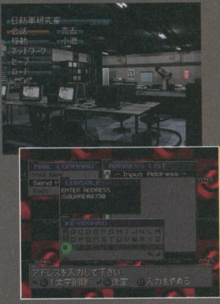
『3』においてはパーティキャラを任意で組み替えることが可能（強制出撃キャラは例外）。

が強くなった。また、『3』ではシナリオ冒頭の選択肢によりアリサ編とエマ編にシナリオが分岐する。どちらを選択しても和輝と亮五が中心となるシナリオには変わりないが、敵対する勢力は異なり、選択しなかった方のヒロインも作中で頻繁に登場する。



『3』のスキルの習得条件が特殊と述べたが、補足しておくと、その理由はパーツと武器に依存しランダムで習得するからである。

天網



ネットワークシステム天網はメールの送受信やフォーラムの閲覧など様々な使い道がある。そして何故かヴァンツァーの実戦シミュレート訓練までできてしまうという超優れモノ。



『3』のアリサ編で仲間になるファムは強烈。エヴァのアスカを彷彿とさせるが、デレがないツンのみな感じ。超絶クレーマーでもある。



パイロットスキルは1作目から存在するが、『3』から種類も増加し系統が確立された。この作品では習得方法がやや特殊でランダム要素がある。

ムービーをふんだんに取り入れ近代化

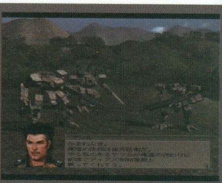


『4』では一部インターミッションでアドベンチャー要素を採用。普通にコマンド総当たりでいけるので難しくはない。



E.C.側のエルザ

主人公の1人エルザ側のパートでは欧州を舞台に物語が進んでいく。



U.S.N.側のダリル

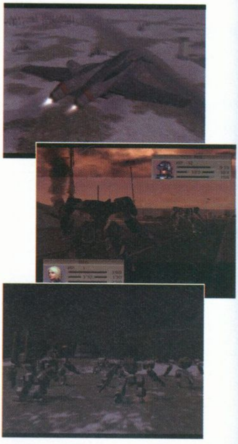
ダリルのパートは南米が舞台。『4』では個別ではなく1本のシナリオで2つの物語が展開する。

『3』の発売以降は新作のリリースが一旦停止した。これはスタッフが別の作品の開発に携わっていたためとされており、実際2003年に『フロントミッション　ザ・ファースト』と『フロントミッション4』が新プロジェクトとして発売されるまでの間、プロデューサーの土田俊郎氏も『FF10&11』の開発を担当していた。

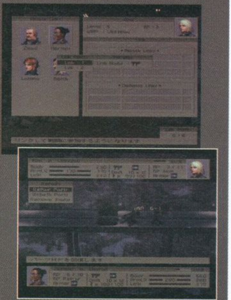
PS2で発売された『4』はさすがの映像美で、迫力あるムービーシーンを始め、グラフィックの強化が前面に押し出された作品である。キャラクターボイスも初めて採用され、英語ボイスと字幕が洋画の趣を感じさせる内容であった。戦闘マップも昼夜と天候の概念が加わったことにより、戦況に影響が出るといったリアリティを追求する要素もある。ただ、会話シーンを含め、表示される文字が全般的に小さく見づらいフォントを使っている点は残念である。

システム面ではリンクが特徴的で、セットアップの段階で味方とリンクを組んでおくと攻防のサポートをしてくれる。これにより1ユニット同士の攻防が基本であった当シリーズに、複数機による戦闘が実現したのである。さらにスキルシステムも形を変え、戦闘で獲得したEPを消費してスキルを習得するスクエニ作品によく見られる形態のものとなった。

シナリオ関連ではダブル主人公制を採用しており、1本のストーリーを2人の主人公の視点から描いている。インターミッションにおいては、ミッションに移行する前に軽いアドベンチャーパートをこなす場面があり、非売品アイテムも入手できる。こうした要素は次作『5』にも色濃く反映されている。当シリーズのインターミッションはセットアップがあるため、他のソフトに比べればやることが多いが、ADV要素を入れたのはテキスト読みだけでは飽きてしまわないようにという工夫の現れだろう。



セットアップも進化



セットアップ画面であらかじめリンクを設定しておけば援護攻撃などが可能になる。また、『4』ではバックパックによって機体の性質が変わりヴァンツァーの修理も行える。



『5』ではムービーの質と量がさらに増加。スカウトシステムが採用され、パーティ編成の自由度も広がった。

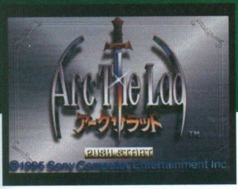


『5』以降は…

本編シリーズは『5』で止まっており、最新作にあたる『フロントミッション エボルヴ』はS-RPGではなくTPSである。『6』を望む声は多い。

アークザラッド

アークザラッドシリーズ



データを引き継ぐことで続編が有利に展開

漫画やアニメなど、様々な媒体にメディアミックスされたことで知られる本作は、元々2部作のS-RPGとして製作された。第1作が登場したのは1995年6月、PS黎明期の作品ながらキャラクターボイスを搭載するなど、目新しいシステムが受け高セールスを記録するも、次回作を意識し過ぎてか物語のボリュームは物足りなく、物語自体も完結せずに終了してしまうなど、不満を感じるプレイヤーは少なくなかったようである。最も、ストーリーとは直接関係のない“やり込み要素”は充実しており、それらをとことんやり込むことで、レアアイテムなどを手に入れることが可能であった。

第1作から約1年半が経過した1996年11月に登場した『アークザラッドⅡ』は、第1作のセーブデータを引き継ぐことのできる「コンバートシステム」が盛り込まれる。これにより、第1作を“やり込んだ”プレイヤーは物語を有利に進めることができ、『Ⅱ』の発売とともに、廉価版として発売されていた第1作の売上もアップした。なお、引き継げるデータはリンクするキャラのレベル、一部のアイテムの他、データを引き継いだ場合にのみ発生するイベントも存在する。また、半日程度でクリアできた第1作から一変し、『Ⅱ』はクリアまでの総プレイ時間が100時間に迫る、シリーズ有数の大作となっている。

前述した通り、当初は『Ⅱ』で完結予定だったシリーズだが、その高い人気から急遽『アークザラッドⅢ』が製作され、1999年10月に登場する。今回もコンバートシステムが採用され、『Ⅱ』のセーブデータがあれば前作同様にゲームを有利に進めることが可能であった。しかしながら、当初予定されていなかった作品のためか、キャラや物語のリンクという部分においては『Ⅰ』と『Ⅱ』の関係に比べ極めて薄く、コンバートによって得られる恩恵も少なくなっている。

シリーズ作品	
アークザラッドⅡ	PS
アークザラッドⅢ	PS
アークザラッド 機神復活	WSC※
アークザラッド 精霊の黄昏	PS2
アークザラッドジェネレーション	PS2

※ワンダースワンカラー



公式キャッチコピーの「光と音のRPG」が示す通り、映像や音へのこだわりが高く、主要キャラ全てに声優による戦闘ボイスが用意されている。


「Ⅰ」はシリーズの中で最もシンプルな作りであり、移動は全てMAP上にて行われるなど、自由度は低かった。

やりこみ要素は多い




シリーズを通してやり込み要素の多いことが特徴で、人気を博した要因のひとつだった。本編だけでは半日でクリアできる「Ⅰ」も、その何倍も“やり込む”ことができる。

DATA アークザラッド

メーカー/ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日/1995年6月30日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / **PS プレイステーション** / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
Xbox Live Arcade	未配信

PSで発売されているシリーズは全て配信されているが、中古ソフトの価格がかなり安めなため、そちらを購入した方がよい。

ボイスや戦闘方法など特徴的な要素は多い

PSをプラットフォームとして発売されたシリーズ3作品の大きな特徴であり、魅力と言えるのが、“音”である。本シリーズには「光と音のRPG」というキャッチコピーが付けられており、主要キャラ全てに有名声優によるボイスが用意されていた。これらのボイスは基本的に戦闘中のみに発せられるが、特定のタイミングに特定の場所を訪れることで、ボイスドラマが楽しめるといった隠し要素もあった。加えて、シリーズ3作品を通して“T-SQUARE”のリーダー、安藤正容が音楽を担当している。

また戦闘方法にも特徴があり、戦闘では敵味方が入り乱れてMAP上に配置され、キャラの素早さに応じてターンが回ってくる「カウントタイムバトル」を採用。さらに、攻撃されるキャラの向きによって反撃率が変化するなど、S-RPGらしい知的な戦術が求められた。この戦闘方法は戦闘に参加できるメンバー数や、戦闘後の体力回復の有無など、シリーズによって多少の変更はあるものの、続く第4作まで踏襲されている。

ほかにも、『Ⅱ』では戦闘中に使用することで、敵モンスターを仲間にすることのできる能力が存在。仲間にしたモンスターを戦闘に参加させ、レベルアップさせることも可能で、モンスターの育成もプレイヤーの楽しみのひとつであった。ちなみに、育成したモンスターをクラスチェンジさせ、より上位のモンスターへと変化させることや、いらないモンスターを売却することもでき、モンスターの扱いが特に重要だった作品といえる。

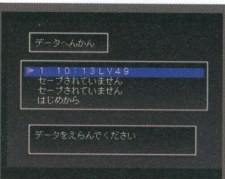
『Ⅲ』ではモンスターを仲間にすることはできないものの、モンスターをカード化し、その能力を呪文として用いることが可能となった。カード使用時に出現するムービーには凝った作りが為されており、これらの映像を見るだけでも楽しめる。そのうえ、カード化したモンスターはモンスター図鑑で確認することもでき、図鑑をコンプリートするといった二次的な楽しみ方も存在した。

なお、いずれの作品も突然のエンカウントは発生せず、決められた場所に移動することで敵と遭遇する一般的なS-RPGのシステムを採用。このシステムのおかげで戦闘とイベントがスムーズに展開され、ストレスの無いゲーム進行を可能としている。

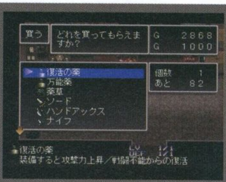
知的な戦闘方法も魅力のひとつ



戦闘用のMAPを利用した「カウントタイムバトル」が採用されており、各キャラたちの行動順序や行動範囲、攻撃範囲などを考えて、バトルを戦わなければならない。

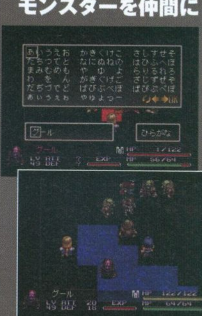


シリーズ『Ⅰ』→『Ⅱ』→『Ⅲ』とセーブデータを引き継ぐことのできる、コンバートシステムが搭載されていた。



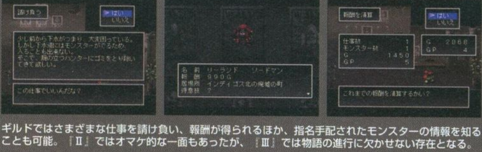
『Ⅰ』ではショップが存在せず、アイテムは戦闘中やイベントで手に入るもののみだったが、『Ⅱ』以降ではショップでの購入が可能に。

モンスターを仲間に



『Ⅱ』では戦闘中に一部のモンスターを仲間にすることが可能。仲間にしたモンスターは名前を付けたり、レベルアップさせたりと、通常の仲間と同じように使用できる。

物語をより面白くするギルドシステム



ギルドではさまざまな仕事を請け負い、報酬が得られるほか、指名手配されたモンスターの情報を知ることも可能。『Ⅱ』ではオマケ的な一面もあったが、『Ⅲ』では物語の進行に欠かせない存在となる。

シリーズは6作まで登場しているが…

そして忘れてはならないのが「ギルド」の存在である。『Ⅱ』から登場したギルドにはさまざまな仕事が用意されており、主人公はギルドに所属する「ハンター」となってそれらの仕事をこなしていくことになる。ギルドの仕事にはストーリーとは直接関係の無いものも多く、その全てを引き受ける必要はないものの、仕事の成功数によって得られる称号や発生する特殊イベントもあり、やり込み要素といった一面で人気を博した。また、ギルドには「手配モンスター」と呼ばれる賞金の掛かったモンスターが張り出されており、これらの賞金首を探しだし、退治するのもシリーズの大きな魅力といえる。

さて、ここまではPSで発売されたシリーズ3作品について紹介してきたが、その後のシリーズについても紹介しておこう。シリーズ4作目として発売された『アークザラッド 機神復活』は、プラットフォームをワンダースワンカラーに移して登場。『Ⅱ』と同じエルクが主人公となっており、『Ⅲ』から3年後の世界が描かれている。ギルドを中心に物語が進行するのは前作と同様だが、その内容が簡素化されるなど携帯型ゲーム機ならではの改良が加えられ、シリーズの特徴でもあるキャラの戦闘ボイスも本作では採用されていない。

PS2からの登場となった第5作『アークザラッド 精霊の黄昏』では、キャラクターボイスが復活。物語の舞台は『Ⅲ』から1000年後の世界と唐突感はあるが、「人間と魔族の対立」を描いたストーリーは概ね好評だった。なおこの作品ではギルドシステムが廃止され、人間と魔族、それぞれの主人公の物語を交互にプレイしながらゲームが進行していく。

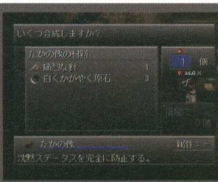
そして、第6作『アークザラッド ジェネレーション』もPS2から登場。「精霊の黄昏」の5年後が描かれ、同作のクリアデータがあれば特典を得ることが可能である。また、現在サービスは終了しているが、発売当初はオンラインでもプレイできることが最大のウリであった。ゲームの内容はそれまでのシリーズとは一転しアクションRPGとなっており、これについては否定的な意見も多く、結果としてこの作品が現時点でのシリーズ最終作となっている。

ちなみに、冒頭でも触れたシリーズのメディアミックスだが、『Ⅰ』では漫画及び小説が発売。『Ⅱ』は漫画・小説に加え、テレビアニメ化もされ成功を収めた。これらの成功が続編製作の一要因となったわけだが、『Ⅲ』以降の必ずしも高くない評価を見る限りでは、「最高傑作」と言わしめた『Ⅱ』で終わらせても良かったのかもしれない。



『Ⅱ』→『Ⅲ』へのリンクは少ない

『Ⅲ』にも『Ⅱ』のキャラは登場するが、物語の中心人物ではなく脇役扱いとなっている。



アイテムや武器の合成

『Ⅱ』及び『Ⅲ』では、合成によって強力なアイテムや武器を作り出すことが可能に。

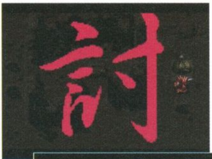
モンスターのカード化



『Ⅲ』ではモンスターをカード化し戦闘中に使用することで、さまざまな特殊能力が発揮される。最大5枚までしか持ち歩けないが、余ったカードを預けておくことも可能。



『Ⅲ』にはカジノも登場。所持金をチップに換えて遊び、稼いだチップはさまざまなアイテムと交換することができる。







マイナーな存在ながら丁寧に作られた秀作

ヴァンダルハーツ

～失われた古代文明～



良くできたゲームだが何とも地味である

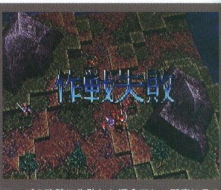
『ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明～』はコナミが製作・販売を行ったS-RPGシリーズの第1作目。数々の名作ゲームを世に送り出しているコナミも、なぜかRPGは不得意としており、本作の前年に『幻想水滸伝』を発売するまでは、ヒットに恵まれていなかった。そこで『幻想水滸伝』のヒットで勢いに乗ったコナミは、本作によってS-RPGの分野でのシェア拡大をも目論んだのではないかと思われる。

しかし、既にS-RPGというジャンルは多数の名作によって開拓されており、それらと比較すると本作はあまりに没個性すぎた。もちろん、だからといって本作を否定しようというのではない。本作は非常によくまとまった作品であり、ストレスを感じさせられる部分はほとんどない。だが、本作のシステムには特徴らしい特徴が存在せず、ストーリーや世界観にも特筆すべきものは少ないのだ。そのため、本作はプレイした人からは一定の評価を得たものの、あまり大きな話題になることもなく、15万本というS-RPGとしては上々のセールスを記録しながら、ややマイナーなゲームとして扱われているのである。

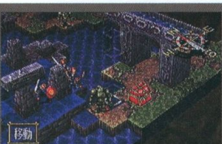
本作の舞台はRPGの王道とも言える中世ファンタジー世界。主人公は警備兵団の小隊長を務める青年で剣の使い手である。そんな主人公があるきっかけで、旧王朝の秘宝を巡る陰謀に巻き込まれていくことになる。その過程で主人公の周りには仲間達が集まっていき、共に戦っていくことになるのである。ちなみに本作のタイトルでもある「ヴァンダルハーツ」とは、古の民が生み出した破滅の剣で、物語に深く関わっている。

シリーズ作品

ヴァンダルハーツII ～天上の門～	PS
Vandal Hearts: Flames of Judgment	PS3



マップの攻略に失敗した場合でも、即座にそのマップの初めからスタートできる。こういった親切設計も高評価の1つである。

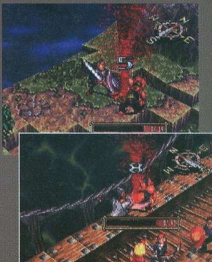


S-RPGとしてシステム的に新しい部分はほとんど存在しない。しかし、非常に丁寧な作りでファンから高く評価されている。



ストーリーはほぼ1本道でボリューム不足感は否めない。選択肢が登場する場合もあるが、ストーリーにはほとんど影響を与えない。

残酷表現


本作では敵にとどめを刺すと、派手に血しぶきをあげて倒れる。グラフィックがそこまでリアルではないためあまりグロテスクではないが、当時CEROが存在していたら年齢制限の対象になっていたことは間違いない。

DATA ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明～

メーカー/コナミ
発売日/1996年10月25日

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

定価/5800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

中古価格は安めでハード的にも恵まれたPSから発売されているため、プレイ環境は非常に整っている。また、続編も入手に困るようなことはない。

※…PS版の発売日・PS版の定価

最大の特徴は派手な血しぶき



仲間はやられてしまっても次のマップで復活する。しかし、主人公はやられると作戦失敗になるため、慎重に行動させよう。

本作はストーリー→戦闘→ストーリーという繰り返しでゲームが進行していく。主人公達の移動はワールドマップ上で行われ、町や村では買い物をしたり酒場で情報を得たりすることが可能。戦闘に突入すると専用の戦闘マップへと移行する仕組みだ。戦闘マップは3Dで描写されており、高さの概念も存在する。高所から敵を攻撃すれば多くのダメージを与えられ、同様に敵の背後や側面からの攻撃は効果が高い。また、敵に味方キャラが接していると支援効果も受けられる。このように闇雲に戦うだけでなく戦略性に富んだ戦闘が可能であるが、こういったシステムは既に他のS-RPGで実装されており、それほど目新しいものでなかったのも確かだ。

また、クラスチェンジや三すくみの要素といったS-RPGではお馴染み



戦闘終了後は倒した敵と味方の被害に応じて資金を得ることができる。本作ではかなり強力な装備まで購入可能なので資金は大切だ。



マップ上の箱などを押して敵の進路をふさいだりすることもできる。また、マップ上にはアイテムが隠されており、探索で見つけられる。

ともいえるシステムも搭載。ただし、キャラの初期クラスは固定のため、それほど自由度が高いシステムではない。この様に非常に手堅い作りながら、本作独自のシステムというものが見あたらない。そのため、プレイヤーにとって本作の印象は「血しぶきが飛び散るゲーム」といったものになってしまったのである。

本作発売から3年後の1999年に続編である『ヴァンダルハーツ2 ～天上の門～』が発売された。しかし、同作は前作以上に地味な外見であり、前作をプレイした人でも続編が発売されていたことを知らない人も多い。新しいシステムを取り入れ、シナリオには分岐もでき、ボリュームも大幅にアップしている。全体的には大きくパワーアップしているのだが、セールス的には成功しなかったようである。そしてPS3とXbox360で発売された最新作『Vandal Hearts Flames of Judgment』は海外メーカーの外注作品で、異様なまでに濃いキャラが特徴だ。

ヴァンダルハーツII ～天上の門～



2003年7月に発売された続編。渋いグラフィックと秀逸なストーリーの評価は高いが、デュアルターンバトルと言われる新システムは賛否両論であった。



キャラはレベル10＆20時に転職が可能。主人公以外は性能の異なる2種類のクラスからどちらかを選んで転職できる。



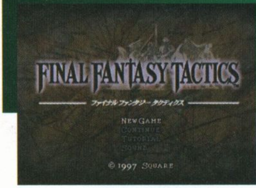
宝箱を開けずにそのステージをクリアしてしまうと、その中身は入手不能になってしまうため、時には敵をわざと残しておくことも必要だ。

Vandal Hearts Flames of Judgment



PS3とXbox360の配信専用として発売されたシリーズ3作目。完全な外注作品であり、外見からして洋ゲー臭が漂う。1800円という価格を考えれば内容は及第点。

ファイナルファンタジータクティクス



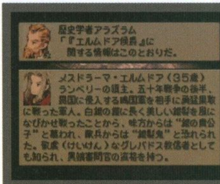
オウガのシステムにアビリティを導入

既にオウガシリーズの頁で述べた様に、『ファイナルファンタジータクティクス』（FFT）はスクウェアへ移籍した松野泰巳氏や吉田明彦氏が参加して製作された作品であり、一言で言えば『タクティクスオウガ』のシステムを発展させ『FF』で色づけしたようなゲームになっている。とは言うものの、本作は単なる『オウガ』の亜流にはとどまらず、奥が深いシナリオと完成されたシステムで、S-RPG最高峰とも言える135万本もの売り上げを記録しているのだ。これは当時スクウェアが絶頂期であったこと、『FF』の名を冠していることを差し引いても凄まじい人気であったことが伺え、10万本売れれば大ヒットと言えるSLGとしてはかつてない出来事であった。

本作のシステムの中でもメインマップや戦闘マップの作り、キャラの行動順などはかなり『オウガ』寄りである。また、ジョブやアビリティといったシステムは『FF』寄りであり、両者の優れている部分を抽出して融合させた形になっている。

中でもジョブシステムは『FFV』で採用されていたものを基に独自に発展させたもので、20種類ものジョブが用意されている。また、各ジョブは固有のアビリティを有しており、戦闘時に入手するアビリティポイントを消費して、そのアビリティを取得することが可能。さらにその取得したアビリティを装備することで、キャラを自分好みにカスタマイズできるのだ。このシステムのおかげで、S-RPGでも特に人気の要素であるキャラ育成の楽しみがより奥深いものになったのである。

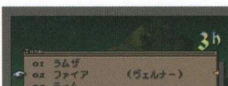
しかし、これらジョブシステムに欠点がないというわけではない。特に一部固有キャラのジョブが強力すぎであったり、「算術」が戦闘バランスを崩壊させるほど凶悪であったりなどの問題も存在した。



ストーリーや人間関係が非常に複雑なゲームだが、常に確認することが可能なので、時間をおいてプレイした場合も問題ない。

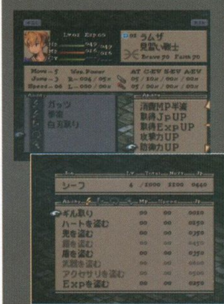


『FF』と『オウガ』の融合とも言うべき作品。それぞれ根強い固定ファンが存在し、本作にも論争が絶えなかった。



ターン制ではなくキャラのスピードで行動順が決まる。さらに、魔法には詠唱時間がかかるため、常に行動順を確認する必要がある。

ジョブ・アビリティシステム



『FFV』のジョブシステムを発展させたようなシステム。各ジョブに就いている際にアビリティを覚え、それを自由に装備することでキャラを強化していく。

DATA ファイナルファンタジータクティクス

メーカー/スクウェア
発売日/1997年6月20日

定価/6800円

※…PS版の発売日・PS版の定価

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	1000円
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

PSP版は2007年5月10日発売のリメイク作で内容が若干異なる。配信は1000円と高めなので中古ソフトを購入した方がいいだろう。

やや一般向けになったが重いシナリオは健在



松野節は健在
メーカーは変わっても松野節は健在。様々なキャラが心に突き刺さる一言を放ってくる。

本作のシナリオは『FF』でもない『オウガ』でもない独自のものであるが、松野氏の色が最も強く出ている部分でもある。特に暗めのストーリーやメッセージ性の強いセリフなど、随所に松野氏らしさが見て取れる。その最大のテーマとなっているのが、貴族と平民の身分の差や貧富の格差。そのモデルとなっているのが中世ヨーロッパで起こった百年戦争と、それに続く薔薇戦争である。

主人公ラムザは名門貴族の末弟で、平民出身の親友ディリータと共に士官学校を卒業し北天騎士団に入る。しかし、反貴族の革命集団である骸旅団との戦いの中で次第に世の中に対し疑問を抱くようになる。また、その過程で起こった誘拐事件とその結末からディリータとも袂を分かち、傭兵に身を落としていく。しかし、教会の腐敗や聖石・ルガヴィと呼ばれる魔物を目にし、自らの正義のため再び立ち上がるのである。



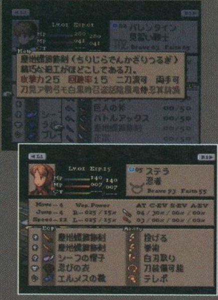
戦闘に参加できるキャラは5人と少なく、固有キャラを優遇した場合一般キャラはもれなく2軍行きになってしまう。



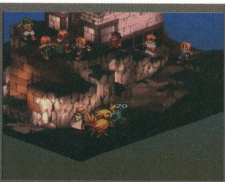
「儲け話」をクリアすることによって様々なアイテムを入手可能。中にはサウンドノベルを遊べるようになるものも存在。

『タクティクスオウガ』などのように本作にはルート分岐はなく、基本的には一本道のシナリオである。また、正義という分かりやすい行動目的もあり、敵となる人物の多くが悪を体現しているため、比較的素直にゲームを進められる。これは『FF』という看板を背負っており、大ヒットを前提にしなければいけないということ。従来のファンのみではなく、『FF』のファンやライトユーザーが購入することを見越してのことだと思われる。結果的に本作は大ヒットし、S-RPGというジャンルの間口を広げることにもなったため、賛否両論ある本作のシステムやシナリオは大成功であったと言えるだろう。

レアアイテム



本作には多数のレアアイテムが登場。全てを揃えるためには大変な苦労が必要だが、『チョコボの不思議なダンジョン』に付属するオマケディスクがあれば全て揃ってしまう。



チョコボをはじめ各種モンスターも登場。仲間にすることもできるが、勝手に卵を産み数が増えるのは困りもの。

『FFT』の5年半後にあたる2003年2月には外伝的作品である『ファイナルファンタジータクティクスアドバンス』が発売された。この作品は本作のシステムを流用しながら、戦闘をスポーツのように戦うジャッジメントシステムを採用。これは戦いにロウというルールが存在する変わったシステムで、審判的な存在であるジャッジのもとで戦闘が行われる。

そして、発売10周年となる2007年にはリメイク作『ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争』が発売された。同作には新たなジョブが加えられ、通信対戦なども可能になっており、遊び応えのある作品に仕上がっている。

ファイナルファンタジータクティクスアドバンス





2003年2月14日にゲームボーイアドバンス用として発売された『FFT』の外伝的作品。戦いをエンゲージというルールのあるスポーツのように捉えている。



BLACK/MATRIX

BLACK/MATRIXシリーズ

フライト・プランの代表作の1つ

良質のS-RPGを作り続け、ファンから絶大な支持を得ていたフライト・プラン。本作はそのフライト・プランが手がけた作品であり、本シリーズと続く『サモンナイト』シリーズの成功で同社は業界での地位を確立し、その名をファンの胸に刻み込んだのである。

本作はセガサターン用のゲームとして開発され、当初は予約制の限定発売という形をとっていた。そのため生産数が非常に少なく、買い逃してしまったプレイヤーにとって入手しづらいゲームになってしまった。しかし、中古価格の高騰を見て取ったメーカーはファンからの再販の願いを聞き入れ、めでたく本作は多くのプレイヤーの手に行き渡ることになったのである。

本作の特徴はそのダークな雰囲気と独特なシナリオにある。主人公は白い羽根を持つ天使なのだが、世界は黒い羽根を持つ悪魔に支配されているため、天使は奴隷という身分に貶められている。また、正義や愛、自由などといった概念は忌みすべき大罪とみなされ、嫉妬、強欲、怠惰といった行為が美徳とされている。このような世界でありながら主人公の御主人様（5人の中から選択可能）は奴隷への愛という罪を犯して連行されてしまい、主人公は投獄されることに…。

と、比較的オーソドックスなシステムと比べて、ストーリーの方は一筋縄にはいかないものである。また、オーソドックスなシステムというのもいい意味での褒め言葉であり、ストレスを感じるような部分もなく、思う存分ストーリーを楽しめるようになっている。

シリーズ作品	
BLACK/MATRIX 2	PS2
BLACK/MATRIX ZERO	GBA
BLACK/MATRIX OO	PS



ゲーム性はオーソドックスなS-RPG。全体的に画面が暗く、入り組んだ地形ではかなり見にくいという欠点もある。



5人の候補から御主人様を選んでスタート。SS版では誰を選んでもあまり変化はないが、移植版では選択しなかったキャラが後に登場する。



第1章ではミニゲームをこなし主人公の能力アップにはげむ。ちなみにアドバンスドモードを選択すると能力はアップしない。

BLACK/MATRIX AD





『BLACK/MATRIX』のドリームキャスト移植版。基本的なゲーム性に変更はないが、グラフィックが全面的に書き換えられ、ストーリーにも変更がある。

DATA BLACK/MATRIX

メーカー/NECインターチャネル
発売日/1998年8月27日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	**PS プレイステーション**	**SS セガサターン**	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	**DC ドリームキャスト**
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

当初は限定生産で販売され品薄だった本作も、再販&他ハードへの移植により気軽に入手可能になった。また、PS版の配信は2010年に終了している。

※…SS版の発売日・SS版の定価

ダークな雰囲気から
ポップなグラフィックへ



経験値はステージクリア後にまとめて得られ、好きなキャラに割り振ってレベルアップが可能。このシステムは同社のS-RPGの特徴だ。

ヒット作品の常として本作もまた、移植＆シリーズ化という道を辿ることになり、1999年9月にDC版が2000年12月にはPS版が発売された。これらは単なる移植ではなく、特にキャラデザインが大幅に変化しているため、ファンの中でも好みが分かれる。また、ムービーが収録されていたりエンディングに変化があったりなどの差違もあるため、ファンであれば全作を入手しプレイしたいところである。ちなみに本作の声優はかなり豪華な布陣となっており、そちらが目的で入手したプレイヤーにも満足がいくものになっている。

システム的な特徴としては、敵を倒した際に得られるBLOODを使用して儀式を行い、剣血によって武器を覚醒させられることがあげられる。覚醒した武器は潜在能力を発揮させることが可能になり、雷などの属性を持つようになる。また、キャラが大邪神の鎧・悪魔の鎧を装備すれば能力値が上昇し、鎧召喚というコマンドが使えるといった仕様も搭載されている。この鎧はストーリーと密接に繋がっており、主要キャラには専用の鎧が用意されているのだ。

シリーズ2作目として発売された『BLACK/MATRIX 2』も、やはり悪魔と天使がストーリーの中心。この悪魔と天使の争いはシリーズを通してのテーマとなっており、そこに人間が関わることで複雑な世界観や価値観が構築されている。『2』のシステムは基本的に初代を継承しながら、ターン制を排除し素早さ順に行動ができるなどの改良も加えられている。

続く3作目である『ZERO』とそのリメイク版である『OO』がシリーズ最終作となった。この2作は基本的には同じものではあるが、ストーリー的に異なっている部分も多い。また、『ZERO』からキャラデザインが変わり、以前までの作品と比較すると外見上はかなりポップな感じになっている。これには同時期にフライト・プランが製作していた『サモンナイト』シリーズのヒットが大きな影響を与えているのだろうと推測される。

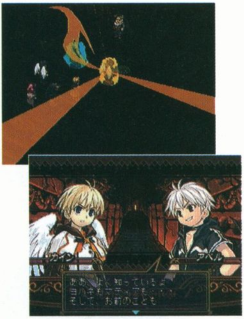


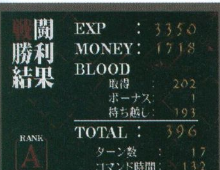
BLACK/MATRIX OO

『BLACK/MATRIX ZERO』のアレンジ版にしてシリーズ最終作となった。



『BLACK/MATRIX OO』はPS最後の新作ソフトとしても有名。PS2全盛時代にわざわざPSで発売されたのだ。



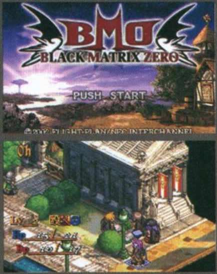


ステージクリア後には結果によってランク付けされる。高ランク獲得には戦闘をなるべく早く終わらせる必要がある。

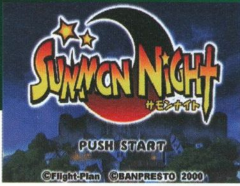


キャラデザインが変更され全体的に明るい感じの画面デザインとなった。ストーリー以外はかなり『サモンナイト』寄りになったと言える。

BLACK/MATRIX ZERO



ゲームボーイアドバンス用に発売されたシリーズ第3作。『OO』とはストーリー的にもシステム的にも異なる部分があり、双方を比べながら遊ぶのもいいだろう。



サモンナイト

サモンナイトシリーズ

世界観を共有するS-RPGシリーズ

フライト・プランが製作したもう1つの人気S-RPGシリーズ、それがこの『サモンナイト』である。もう一方の雄である『BLACK/MATRIX』と比較するとシステム的には共通点があるものの、ストーリーや世界観は全くの別物。本作の画面写真を見ただけで違いが感じ取れるはずである。

本作の舞台となっているのは架空世界である「リィンバウム」。ここはシリーズを通しての舞台となっている場所であり、そのため本シリーズは公式に「リィンバウム」シリーズと称されている。リィンバウムは中世ファンタジー風の外観を持ちながら機械文明も同時に存在している世界。それもそのはず、リィンバウムの周りには機界・鬼妖界・霊界・幻獣界といった世界が存在しており、それらは全て繋がっているのである。そしてリィンバウムでは召喚術によって、それら異世界から機械や生物などを召喚しているのである。

主人公（4人から選択可能）は「名もなき世界」に住む高校生であったが、リィンバウムへと召喚されてしまい、フラットという孤児達のチームの仲間となる。その際に主人公は召喚の力を身につけており、その力を巡って様々なトラブルに巻き込まれてしまうのである。

システム的に重要なポイントもやはり召喚術である。主人公はサモナイト石とアクセサリを組み合わせることで、様々な召喚獣を呼び出すことができる。その効果は非常に多岐に渡っており、回復から攻撃そして幻獣を呼び出して戦わせるなど。この召喚術を使いこなすことが、戦闘において重要な要素になっているのである。

シリーズ作品	
サモンナイト2	PS・DS
サモンナイト3	PS2
サモンナイト4	PS2



戦闘はターン制のタクティカルバトル。S-RPGのファンであれば特に問題なくプレイ可能。難易度もほどほどの歯ごたえがあり丁度いい感じだ。

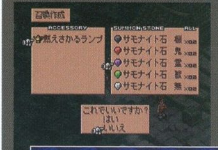


主人公を4人の中から選択してスタート。誰を選ぶかによって能力やパートナーが異なるが、ストーリーの根幹に変化はない。



絵柄は非常にポップで世界観は全体的に明るい。キャラゲーとしても優秀で女性ファンも多く存在する。

召喚術




ゲームタイトルにもなっている召喚術はリィンバウムで大きな力を持つ能力。アクセサリとサモナイト石の組み合わせで様々な召喚獣を呼び出せる。

DATA サモンナイト

メーカー/バンプレスト
発売日/2000年1月6日

定価/5800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

シリーズを通してPS版・PS2版は比較的安価に入手可能だが、DSへの移植版はやや高価である。DS版は追加要素はあるがキャラのボイスがない。

※…PS版の発売日・PS版の定価

まさかの新作発売の報にファン は歓喜した



夜会話システム
ステージの終了後にキャラを1人選んで会話し、好感度を上げることができる。

戦闘以外では主人公がマップ上を自由に移動できるアドベンチャーパートが特徴的。ここでは一般的なRPGのように買い物をして装備を整えたり、他のキャラと会話したりできる。当然、様々なイベントも発生するため、この部分をおざなりにすることはできない。また、戦闘終了後には「夜会話」が発生。ここでは仲間のキャラの中から1人を選んで会話することが可能。仲間との好感度はエンディングにも関係するため、ここは本作の中でも恋愛要素が強い部分になっている。

『サモンナイト』はその世界観と難しすぎず簡単すぎない難易度がプレイヤーに受け、高い評価を得た。そして1年半後には早くも続編『サモンナイト2』が発売され、前作以上の売り上げを記録することになる。『2』は基本的に初代のシステムと



アドベンチャーパートではマップ上を自由に移動でき、様々なイベントが発生する。また、フリーバトルでキャラを育てることも可能。



経験値は戦闘終了後にまとめて入手でき、好きなキャラに割り振ってレベルを上げられる。これもお馴染みのシステムだ。

世界観を継承しており、前作のファンであればスムーズに物語に入っていくことができた。

そして、その後はPS2へとハードを移し『3』『4』が発売される。本シリーズは初代から尻上がりに人気が高まっていき、同2作もセールスは好調であった。

ところが2010年7月末からフライト・プランのホームページに接続ができない状態になる。そしてネット上に無人となっている同社の写真がアップされ、既に業務が行われていない状態であることが確認されたのである。この報に誰もがシリーズの継続が困難であることを認めざるを得なかった。また、それ以上にフライト・プラン以外の製作による『サモンナイト』によって、これまでの世界観やシステムが壊されることを非常に恐れたのである。

ところが、今夏バンダイナムコゲームスから『サモンナイト5』製作決定の発表があり、ファンを驚かせた。しかも、製作に関わっているのはこれまでのシリーズを作り上げてきたスタッフ達だという。この時ばかりはバンダイナムコゲームスが神に見えたのは言うまでもない。発売日や内容などは未だ不明であるものの、新たな『サモンナイト』をプレイできる喜びに震えが止まらない。それまでは旧作をプレイし、心を落ち着かせていかねばならない。

シリーズ作品



初代のヒットを受けてシリーズ化された続編。異世界リィンバウムを舞台とし、ゲームシステムは継承されている。最新作はPS2の『サモンナイト4』。



ミニゲームも豊富
フライトプラン製作のS-RPGらしく様々なミニゲームを遊ぶことができる。

派生作品も多数存在



ナンバリングタイトル以外にも本作の世界観を活かした様々な作品が存在する。その多くはアクションRPGで、携帯機を中心に発売されている。

名作S-RPG制作スタッフが手掛けた新たなる挑戦



ティアリングサーガ

ユトナ英雄戦記

裁判は実際に行われたが著作権侵害はなかった!?

本作『ティアリングサーガ』は、任天堂との訴訟で知られる作品である。だが、正確に裁判がどのように決着したかはあまり知られていない。いや、そもそもどんな訴訟だったのかも知られていないだろう。

本作を巡る訴訟の概要は、著作権侵害と不正競争防止法違反であった。任天堂は自社の『ファイアーエムブレム』と酷似しているという理由で著作権侵害を。そして宣伝行為に同作品の名前等を許可無く使用したということで、不正競争防止法違反を訴えたのである。

実際に双方のゲームをプレイすると、ゲームの根本的な部分はまさに酷似していると感じる方が多いはずだ。しかし、著作権侵害に関しては裁判で棄却されているため、本作は法的に模倣品疑惑を否定されている。では、不正競争防止法違反についてはどうかというと、製作者のインタビュー記録などから任天堂の要求が部分的に認められた。要するに、作品自体に問題はないが、任天堂の商品名を使った不正な宣伝行為は行われた、というのが訴訟の結果を噛み砕いたものになる。

裁判という言葉から連想される暗いイメージ。そして任天堂の訴えが一部認められたことからくる敗訴のイメージ。それらが重なって意図せずダーティな印象が広がってしまったようだが、普通に発売されたことからも分かるように、ゲームそのものに悪いところはない。それどころか、ゲームとしての完成度は非常に高く、ファンタジー系のS-RPG好きなら是非ともプレイしておくべき作品といえるだろう。

そんな完成度の高さでコアなファンを獲得した結果、4年後には続編が発売されることになる。

シリーズ作品	
ベルウィックサーガ	PS2



戦闘マップで移動をする光景。かなり真上に近いところから見下ろした視点になっているのが特徴的だ。

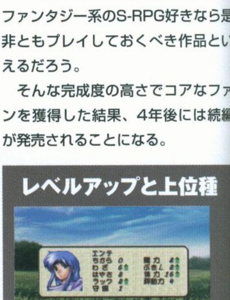


攻撃を仕掛ける、もしくは仕掛けられると画面がサイドビューに変化。攻撃は一方的なものではなく、攻撃と反撃が1セットになっている。



ワールドマップが存在し、街から街へと移動することも可能。ストーリー進行用に移動するだけでなく、買い物目的での移動もできる。

レベルアップと上位種



戦闘による経験値獲得でレベルが上昇。一定レベルに到達したり、特殊なアイテムを使うことで上位種にクラスチェンジできる。詳しい情報はゲーム中でも教えてくれる。

DATA ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記

メーカー/エンターブレイン
発売日/2001年5月24日

定価/6800円

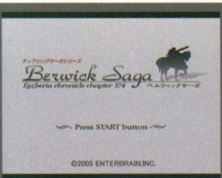
対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / **PS プレイステーション** / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

何かと物議を醸したゲームだが、セールス的には成功を収めた。流通量が多いため中古ソフトは比較的安めに入手可能だ。

細かい理由は不明ながら続編は変更ポイント多数



ベルウィックサーガ
シリーズと銘打った作品だが、プレイ感覚は続編というより、全く新しいS-RPGである。

ティアリングサーガシリーズとして登場した続編『ベルウィックサーガ』は、多くの面で前作を上回る本格派のS-RPGとなっている。

ハードがPS2になったことによる映像面の強化は当然だが、システム面でも大きな改良が加えられているため、前作の面影はかなり薄れているのだ。あえて前作を彷彿させる部分を挙げるなら、戦闘シーンの見た目くらいだろうが、前作の影響が薄いことに訴訟と関連があるのかどうかは知る由もない…。

では、実際のところ続編がどう変化したのかというと、全体的に少しずつ複雑化したという感じである。戦闘でいえば、騎馬ユニットは馬から降りることができ、馬にも生死の概念が加わった。移動力の高い者は攻撃後に再移動が可能など、ひとつひとつ挙げると細かいことが、多く



前作とは異なりヘックスマップに変化。それに伴い視点も変更され、戦闘マップの印象が大きく変わっていることが見て取れるだろう。



前作との大きな違いのひとつが、会話パートでの画面だろう。前作がアップ画像だけだったのに対し、続編は場所の全体像＋アップとなった。

の面で追加されているのである。

また、拠点となる街があり、店などを訪れることで、新たに傭兵を雇い入れたり、入手したアイテムを加工して武器・防具を作成するなどの新システムも多数ある。この他にも、依頼を受けてサブクエスト的な戦闘を行う出撃依頼など、続編という形を採用しながらも新しい試みが随所に盛り込まれているのが、『ベルウィックサーガ』の魅力である。

なお、前作にあった武器の使用回数制は耐久度に変わっている。武器や杖などに初めから使用回数が設定されている前作では、攻撃1回で使用回数が1つ減り、ゼロになると武器が壊れてしまうというシステムであった。しかし、続編では魔法のみ使用回数（表示はMP）で、その他の武器等は耐久度。使う度に耐久度は減少＝壊れやすくなり、ゼロで必ず壊れる仕組みだ。また、続編になって武器の有限が追加されているので、店にある武器も数が限られる。金に物を言わせて強い武器を買い溜めし



戦闘シーンはキャラのサイズこそ縮小しているが、背景や攻撃パターンのバリエーションが増加。前作より躍動感のある戦いが楽しめる。



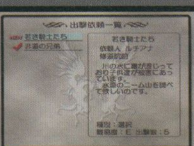
街を起点として物語が展開
買い物の他にもストーリーに関連して動き回るなど、街の中を移動する場面は非常に多い。

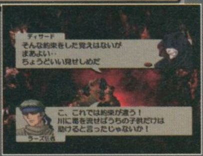
ようとしても、強力な武器ほど数が少ないので買い溜め不能なのだ。

…とまぁ、ここまでの解説のように様変わりした続編も含め、話題に事欠かない本シリーズ。2作で終わったのが惜しまれる作品である。



出撃依頼による戦闘





メインストーリーとは関係ないところで発生する出撃依頼。依頼なので出撃するか否かは自由だが、仲間や金銭の増加、レベルアップも考慮すると積極的に出撃するべきである。

やり込み要素を徹底的に追及した求道的S-RPG

魔界戦記ディスガイア

魔界戦記ディスガイアシリーズ



とことんまで やり込むS-RPG

『魔界戦記ディスガイア』は『マール王国の人形姫』シリーズなどでファンのハートを掴んでいた「日本一ソフトウェア」の評価を不動のものにしたS-RPGであり、徹底的なやり込み要素によってマニアを唸らせた作品である。

本来やり込みプレイとはマニアが自らに足枷をし、通常のプレイとは異なった方法でゲームを進めていくというようなカテゴリーである。中には常軌を逸した変態プレイを行うプレイヤーもおり、それらの動画は人気ジャンルの1つにもなっている。

また、RPGなどにおいてはレベルのカンストやアイテムのコンプリートなどを目指すプレイヤーも多く、それらも同様にやり込みプレイと称されている。

本作におけるやり込み要素とは後者のことであり、もしもレベルのカンストとアイテムのコンプを目指すとすれば莫大な時間と労力が必要なのだ。一般的にS-RPGはランダムエンカウントがないものも多く、レベルの上限は20〜30程度のものが多い。また、RPGの上限も普通99程度であるものが多いが、本作の最高レベルは驚きの9999なのだ。当然、そこまでレベルを上げれば能力値もとんでもない数値にまで成長し、HPは数千万にまで達してしまう。さらに本作には非常に多くのアイテムが存在し、それらを強化していくことも可能になっている。このメーカー推奨のやり込みゲームについたキャッチコピーが「史上最凶のやり込みシミュレーションRPG!!」というものであるが、その看板に偽りはないのである。

また、やり込み要素以外にも本作には優れた点が多く、特に登場キャラは実に魅力的。ワガママだがどこか憎めない魔王の子息ラハール、その家来でSっ気が強く貧乳悪魔のエトナ、愛らしい風貌と天然キャラのミスマッチが魅力的な天使フロンなどなど…。こちらも死角なしである。

シリーズ作品	
魔界戦記ディスガイア2	PS2・PSP
魔界戦記ディスガイア3	PS3・etc.
魔界戦記ディスガイア4	PS3



攻撃をしかけるキャラの前後左右に味方キャラがいる場合、連係攻撃が発動することがある。上手く利用すれば大ダメージを与えられる。



同社としては2作目となるS-RPGだが、完成度は非常に高い。様々なやり込み要素で有名となり日本一ソフトウェアの名を全国に知らしめた。



システム面でのやりこみ要素ばかりが取り上げられる本作だが、実はキャラゲーとしても秀逸。また、シナリオも非常に魅力的だ。



色つきの床にはジオシンボルと呼ばれる四角錐のオブジェクトによって、プラス・マイナス様々な地形効果を得られる。

DATA 魔界戦記ディスガイア

メーカー/日本一ソフトウェア
発売日/2003年1月30日

定価/6800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

PS2版とPSP版には廉価版も存在する。中古価格はPS2版が最も安く、DS版はやや高めである。またPSP版は通常版と廉価版で内容に違いがある。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

※…PS2版の発売日・PS2版の定価

シリーズ作も好調な売り上げ



暗黒議会

プレイヤーにとって有利になる様々な要求は、暗黒議会で可決されることで可能になる。

本作のシステムはかなり特徴的であり、初めの内は聞き慣れない用語に戸惑ってしまうかもしれない。暗黒議会、アイテム界、ジオエフェクトなど覚えなければいけない用語やルールは数多くあるが、これから数百時間もやり込みプレイを続けるのであれば、序盤からしっかりと進めていった方がいい。戦闘画面でも敵や味方をかついで投げたり、ジオパネルを利用して敵にダメージを与えたり、味方に有利な状況を作り出すなど、一般的なS-RPGよりも多彩な戦略がとれる。

このように一見すると非常にマニアックな本作であるが、多くの一般プレイヤーにも受け入れられ、10万本を越えるヒットなった。また、魅力的なキャラや設定を活かした小説、漫画、アニメなどが制作され、特にアニメは地上波でも放送されている。



初めはそれほど多くない職業もキャラが育つごとに解放されていき、転生することでとことんまでキャラを成長させられる。



暗黒議会で反対側の議員にはアイテムを賄賂として渡して賛成派に寝返らせることが可能。また、時には力ずくで議会を屈服させることもできる。

これらの成功を受けて本作はシリーズ化されていき、2006年に続編『魔界戦記ディスガイア2』が発売される。同作はストーリー的には前作との繋がりはないものの、やり込み要素は健在であり、レベルの上限はやはり9999である。また、システム的にも追加された要素は多く、前作以上にやり込めるゲームとなっている。

続く第3作目は2008年にPS3用として発売された。ハードは変わってもディスガイアらしさは変わっておらず、やはりやり込み前提のゲームとなっている。そして同作ではダウンロードコンテンツとして追加キャラやシナリオを購入可能である。しかし、これらのDLCはPS Vita版では初めから全て収録済みであるため、

魔界戦記ディスガイア2



2006年2月23日に発売されたPS2用ソフト。前作とは異なり主人公が人間という設定になっておりストーリー的な繋がりはないが、ラハール達はゲストとして登場する。



アイテム界

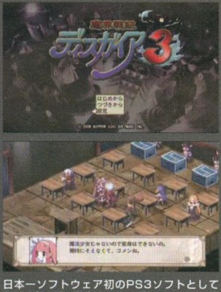
アイテムの中に存在する異世界に潜り、アイテムを強化していくことができる。

Vitaを所有していればそちらを購入した方がいい。

そして現在までの最新作となっているのが、2011年に発売された『魔界戦記ディスガイア4』である。こちらも評判は上々で12万本以上のヒットとなっている。



魔界戦記ディスガイア3



日本一ソフトウェア初のPS3ソフトとして2008年1月に発売された。グラフィックは格段に美しくなったがゲーム性に大きな変化はなく、ファンの期待に応える作品になっている。

2大メーカーの夢の共演は成功!?or失敗!?

NAMCO x CAPCOM



ややマイナーなゲームからもキャラが参戦

80年代のアーケードゲーム界において圧倒的な人気を誇り、TVゲームの発展に大いな貢献を果たしたナムコ。そして90年代に『ストⅡ』の発売によって対戦格闘ゲームという新たなブームを作り出し、一躍時代の寵児となったカプコン。この日本を代表する2つのメーカーが協力し、1つのゲームを作り出す。そんな夢のようなプロジェクトが本作で実現しているのである。

本作の発売元はナムコ、製作はモノリスソフトが請け負っている。また、ディレクターを務めた森住惣一郎氏は『スーパーロボット大戦』シリーズと関わりが深く、本作にも『スパロボ』との類似点が多く見られる。例えば、シナリオ進行→戦闘→インターバルという展開は『スパロボ』風であるし、主要参加作品の設定を組み合わせ、最終的にその根本となっている悪に立ち向かうというシナリオも『スパロボ』の手法である。

参加作品は非常に多岐にわたり、『鉄拳』『ワルキューレの冒険（伝説）』『ストリートファイター』『魔界村』といったメーカーを代表する作品はもちろんのこと、『バラデューク』『ロストワールド』などのオールドファンに懐かしい作品からもキャラが参戦している。また、ユニットは単独キャラのソロユニットと2人のキャラで1つとなるペアユニットが存在し、キャミィのように初めは敵として登場し、後に春麗と組んで味方ユニットに加わる場合もある。

ペアユニットの中にはギルガメス＆カイといった当然の組み合わせのものから、キング＆フェリシアの獣繋がり、平景清＆たろすけの地獄コンビなどといった、メーカーや作品の垣根を取り払った組み合わせもあり、元ネタを知っているプレイヤーは思わずニヤけてしまうだろう。そして、これこそがクロスオーバー作品の醍醐味だといえるのである。



防御時には指示された方向キーを入力することで、AP（行動値）を得ることができる。攻撃時だけでなく防御時も気が抜けない仕様だ。



ゲーム中にはナムコ＆カプコンの人気キャラが勢揃い。味方だけでなく敵としても多くのキャラが登場する。



攻撃前に技のコマンドが表示される。威力や属性なども表示されるため、敵の弱点属性を狙って攻撃することが可能だ。

BA攻撃



戦闘時はBA（ブランチアサルト）攻撃と呼ばれるコマンド入力式の戦闘方法となる。簡単なコマンドで対戦格闘ゲームのような爽快感を得られるシステムだ。

DATA NAMCO x CAPCOM

メーカー/ナムコ
発売日/2005年5月26日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / **PS2 プレイステーション2** / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

権利関係が複雑なので今後も移植・配信される可能性は低いと思われる。幸いにして中古ソフトの価格は比較的安めである。

癖の強い戦闘は賛否両論



シナリオはスパロボ風
初めは散り散りの仲間が徐々に集まっていき、1つの目標に立ち向かっていくことになる。



全体的にテキストが長く、ややゲームのテンポが悪く感じられる。また、かなり「厨二病」感が強いため、苦手な人にはオススメできない。



AERIAL HIT
空中の敵に連続して攻撃を当てることで、様々な恩恵を受けることができる。

各キャラは原作にちなんだ設定付けがされており、例えばリュウやケンは近距離攻撃では多彩な技を持つが、遠距離攻撃では波動拳しか使えないという特徴がある。また、バイクに乗っているクロノア&ガンツは移動力が高く、重装タイプのアーサーは移動力が低い。こうした原作由来の設定はファンにとって嬉しいものである。

本作の戦闘は非常に特徴的であり、S-RPGでありながらアクションゲームや対戦格闘ゲームを彷彿とさせるものになっている。ブランチアサルトと呼ばれるこの攻撃は、方向キーの入力方向によって最高5種類の攻撃を出すことが可能で、○ボタンを押すことでリアルタイムに発動する。また、この攻撃はタイミング良く繋げることで、空中に浮かせた敵に連続して攻撃を当てていくこと（AERIAL HIT）が可能。AERIAL HITが一定数を超えると攻撃回数・攻撃力アップやアイテム入手など様々な効果が発動する。攻撃ではこれらを狙っていくのが基本となるが、HIT数が多く稼げる攻撃は威力が低いものが多い。そのため、多段HIT技でAERIAL HITを稼ぎ、攻撃力がアップした後に単発で威力の大きい攻撃を当てるなど、自分なりのコンボを組み立てる楽しみがあるのだ。

また、防御時も敵の攻撃に合わせて方向キーを入力することで、防御エクストラが発動しAPが増加する。APはユニットの行動順を決める値であるため、敵からの攻撃を多く受けるユニットは自然とAPが貯まりやすく、行動順が回ってきやすくなるのだ。そして、敵の攻撃を受けたり敵を攻撃することで必殺ゲージが上がっていき、MAXになれば必殺技の使用が可能になる。この必殺技も原作由来のものであり、威力は非常に高く見た目も派手である。

この様にまさしく夢のプロジェクトであった本作だが、テキストや攻撃方法に癖が強いためか、人によっては評価が低いようである。そのため、長い間続編が作られることはなかったのであるが、今年の2月に続編である『プロジェクト クロスゾーン』の制作が発表された。しかも同作はナムコ、カプコンに加えセガのゲームからもキャラが参戦するのだ。どういったシナリオ・システムになるのか、今から楽しみである。



2体のキャラで構成されるペアユニットは大抵同じゲームのキャラだが、中には忍者繋がりや獣繋がりのユニットも存在。

MA攻撃



マルチプルアサルト攻撃 ― 特定の条件下でMPを50消費して繰り出せる攻撃。複数のユニットが同時に攻撃する協力攻撃や、複数の敵を1度に攻撃できるなど強力な攻撃方法だ。

必殺技



敵を攻撃する、または敵に攻撃された場合に溜まる必殺ゲージがMAXになれば、必殺技を発動可能。また、必殺技はコンボの中に組み込むこともできる。

戦火の中に生まれる愛と友情の物語

戦場のヴァルキュリア



戦争モノではあるが万人受けする内容

ヨーロッパをモチーフにした架空世界での戦争と人々の絆を描いたS-RPG。しかし戦争モノといっても、『大戦略』のような重量感を期待していると肩透かしを食らうことになるだろう。パン職人になることを夢見る少女が最前線で銃を持って戦うというのは如何にもライトノベル的な発想で、キャラクタードラマに重きを置いたゲーム構成は、戦争という題材には馴染まないと思うのである。

かといって、キャラ育成に比重を置いているというと、実はそうでもなかったりするから困る。本作にはアクの強い面々が多数登場するのだが、個別には経験値が用意されておらず、偵察兵・突撃兵などの兵科ごとにまとめて成長する仕組み。もっとも、そのおかげで「誰にトドメを刺させるか」といったことに頭を悩ませずに済むのは有難い。なお、キャラにはパーソナルポテンシャルと呼ばれる個性が存在。これは戦闘にプラスにもマイナスにも左右し、たとえば「自然好き」なら土、草、砂の上で防御力アップといった具合だ。しかし、先に挙げたように戦闘で活躍してもその個人が強くなっていくわけではない。また、パーソナルポテンシャルに関しても一定確率で能力が発動するに過ぎないので、結果的に出撃するのは自分にとって使い勝手のいい固定メンバーということになってしまうのである。

と、つらつらと不満点を述べてきたが、「CANVAS」と命名されたグラフィックエンジンが描き出す水彩画風の独特の淡いタッチのグラフィックは特筆すべきものがあり、ストーリー展開はベタであるが、先を知りたいという気持ちにさせてくれる。惜しむらくは続編がPSPに移ってしまったがために、このCANVASが本作限りで使われていないことである。『戦ヴァル』だけではなく、他のゲームにも活用してくれるといいのだが。



舞台は架空のヨーロッパ
大陸は「帝国」と「連邦」によって二分されていた。大国に挟まれた中立の「ガリア公国」に帝国が侵入したところから物語は始まる。



淡い水彩画風のタッチが美しい
セガが独自に開発したグラフィックエンジン「CANVAS」。これが採用されているのはPS3で発売された初代のみだ。

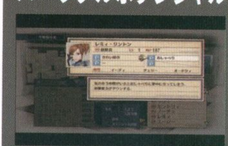
シリーズ作品

戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立仕官学校	PSP
戦場のヴァルキュリア3	PSP



レベルアップは兵科ごと
訓練場では隊員をレベルアップさせることができるが、ユニット単体ではなく兵科ごとに一括で上がる仕組みである。

パーソナルポテンシャル





キャラにはパーソナルポテンシャルがそれぞれ用意されており、戦闘中に一定の確率で発揮。上手いこと使い分けながらプレイすると戦闘の臨場感がより増すだろう。

DATA 戦場のヴァルキュリア

メーカー/セガ
発売日/2008年4月24日

定価/7980円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

2009年3月5日に廉価版が発売されており、そちらには有料ダウンロードコンテンツが同梱されているため、中古価格も廉価版の方が高い。

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

※…PS3版の発売日・PS3版の定価

TPSと融合した戦闘システム



敵に遭遇したら ターゲットカーソルをロックオン

戦闘は擬似TPSになっていて、カーソルでどの部位を狙うか自ら選択できる。対人戦では可能な限りヘッドショットを狙おう。

本作は「BLiTZ」と呼ばれる、シミュレーションとTPSが融合した独特の戦闘システムを持つ。俯瞰視点のコマンドモードで行動するキャラを選択、アクションモードではTPS視点となり自分の手で実際にキャラを操作することになるのだが、行動の際にはコマンドポイント（CP）を使用。このCPは全ユニットで共有という形をとっているのが面白く、CPが続く限りは誰を動かしてもいい。一般的なSLGと違い、行動は1ターンにつき1回という制限がないので、移動力の高いユニットをひたすら前進させるという方法ももちろんアリだ。また、CPの余剰分は次ターンに持ち越せるため（最大ストック20）、本作には様々な戦略が生まれる。

なお、敵に攻撃を行う際はターゲットカーソルで体の部位を選択可能。当然ながらヘッドショットが有効なので、土嚢や壁を盾にしつつそれを狙うというTPS的な楽しみも。ただし、見事ヘッドショットを決めたとしてもそこはあくまでSLG。即座に相手を殺せるわけではないので注意したい。一連の臨場感あふれる戦闘システムは幾つかの矛盾を孕んでいるとはいえ概ね好評であり、シリーズを通して採用されている。

また、現実世界の世界大戦でも兵士を苦しめた戦車だが、それは本作でも同じ。シリーズによって特徴は多少異なるが、初代ではCPを2ポイント使用する点に注意したい。また、強固な戦車と言えど、弱点である後部ラジエーター部分を攻撃される、もしくは対戦車地雷を踏んだ場合は大きく破損してしまう。また、本作にはいわゆる三すくみの要素が存在し、戦車は対戦車兵に弱いという特徴が。三すくみを常に頭に入れた上で戦っていきたいところだ。

ちなみに戦場につきまとう「死」という要素だが、本作では体力ゲージが0になると瀕死状態となり、3ターン経過もしくは敵兵に捕らえられると死亡する仕組み。続編の2ではロストがない仕様になっているが、戦場にはこれくらいの緊張感があって然るべきであろう。

なお2008年には漫画化、その翌年にはアニメ版が制作され認知度上昇に貢献した。2012年7月からはブラウザゲーム『戦場のヴァルキュリア DUEL』もサービス開始。今後はスマートフォンでも展開予定だという。



ポテンシャルの種類は様々

写真の「田舎育ち」は土の上で射撃がアップするというパーソナルポテンシャル。各個人のパーソナルポテンシャルは常に把握しておきたい。



戦車の能力は圧倒的だが 行動にCP2ポイントを消費する

見るからに頑丈そうな戦車。攻撃面ではもちろん、戦車に隠れながら兵を進めるという戦略も。防御の面でも要となる。







アクションポイント

アクションポイント（AP）がなくなるとその時点で移動不可となるが、CPが残っている場合は再度行動することも可能（写真は『2』）。



バトルパーソナル

パーソナルポテンシャルと違い、バトルポテンシャルは有利な効果のみもたらす仕様となっている（写真は『3』）。

シリーズ作品

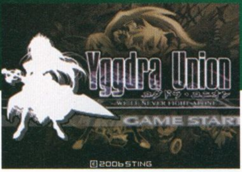




『2』『3』はともにPSPでの発売。ほぼ全ての要素を初代から踏襲している。『2』は学園モノの軽めのノリなのに対し、『3』は懲罰部隊を描いた重いストーリーとなっている。

他に類を見ない硬派なゲームシステムがウリ

ユグドラ・ユニオン



独創的なシステムで マニア向けの作品



最初に先行側が攻撃を仕掛け、後攻が反撃。その後は乱戦状態となるが、スキルが上手いこと発動すれば戦闘を優位に進めることができる。

同一の世界観を持つ「Dept. Heaven Episodesシリーズ」のエピソードＩにあたる作品。特にエピソードＩ『Riviera～約束の地リヴィエラ～』とは共通点が多いので、両方をプレイすることで、世界観に奥行きが出るだろう。

ゲームシステムは正直かなり複雑であり、しかもチュートリアルに該当する序盤部分の難易度が高いため、心してかかる必要がある。しかし、一度システムを頭に入れてしまえば、その戦略性の高さからハマる人はとことんハマるであろう味のある作品。一見すると単純なターン制のSRPG



カードに書かれたPOWERは戦闘勝利時に相手の士気を低下させる度合いを表した数値。MOVEは移動力のことを指す。

だが、プレイしてみると同一のシステムは他にないと言っても差支えのないほど、オリジナルの凝ったシステムが随所に散りばめられている。ただ、そのオリジナリティがゲームのバランスを悪くしている面があるのも否めない。ユニットの移動は「タクティクスカード」によって決定し、そのターンはそこに書かれた数字の分だけ移動可能となっている（移動力は全ユニット共通）。そのターンでユニットをどう動かすかはプレイヤーに委ねられるのである。

敵と隣接した場合は戦闘を行うことができるのだが、本作における戦闘は1ターンにつき1回しか行うことができないという一見すると窮屈な作りである。が、本作には「フォーメーション」と呼ばれる陣形が存在。戦闘開始時、その陣形内に入っている味方は「ユニオン」となり、最大

シリーズ作品

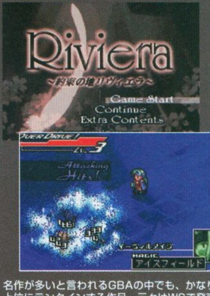
ブレイズ・ユニオン	PSP
グロリア・ユニオン	PSP


移動は全ユニット共通。たとえば移動力が10の際、Aというユニットが全部使ってもいいし、他のユニットと折半する形でも問題ない。

で5人までの徒党を組んで集中攻撃を行うことができる。1ターン1戦闘という制限があるので、如何にユニオンを活用できるかが勝利のカギを握ると言えるだろう。

その後、本作のシステムを継承したスピンオフ『ブレイズ・ユニオン』がGBAで発売（PSPに移植）。また、シリーズ最新作『グロリア・ユニオン』がPSPで発売されている。

Riviera ～約束の地リヴィエラ～



名作が多いと言われるGBAの中でも、かなり上位にランクインする作品。元々はWSで発売されたものだ。WS版・GBA版ともに入手しづらいのでPSP版を買うのが手っ取り早い。

DATA ユグドラ・ユニオン

メーカー/スティング
発売日/2006年3月23日

定価/5800円

ダウンロード販売

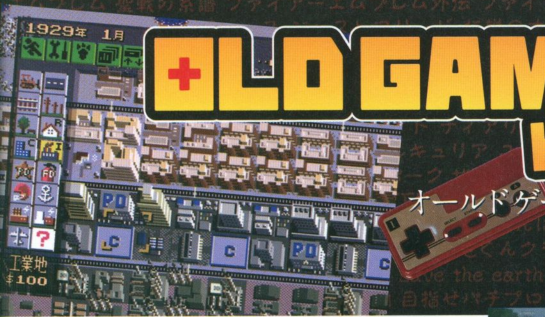
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

これから購入するのであれば追加要素が多いPSP版をオススメする。こちらには有名声優によるキャラクターボイス付きである。

※…GBA版の発売日・GBA版の定価

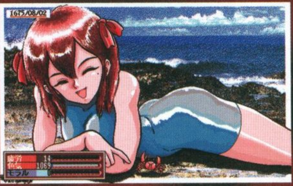


OLD GAMERS HISTORY

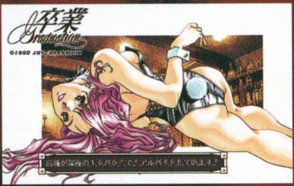
オールドゲーマーズ ヒストリー

経営・育成シミュレーション編









経営・育成シミュレーションの歴史

経営SLG

- 1985年12月 **A列車で行こう**
- 1989年 **シムシティ**
- 1989年11月22日 **大地くんクライシス**
- 1992年4月5日 **エアーマネジメント**
- 1994年4月 **ザ・タワー**
- 1997年2月28日 **AZITO**
- 1995年7月 **テーマパーク**
- 1996年4月26日 **ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～**
- 1998年4月24日 **ザ・ファミレス**
- 1998年8月27日 **アストロノーカ**
- 1998年9月23日 **ザ・ゲームメーカー 売れ売れ100万本げっとだぜ!**

育成SLG

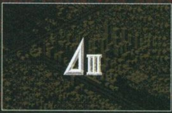
- 1991年5月24日 **プリンセスメーカー**
- 1991年12月21日 **ベスト競馬 ダービースタリオン**
- 1992年6月 **卒業 Graduation**
- 1993年1月14日 **ウイニングポスト**
- 1995年2月3日 **放課後 in Beppin 女学院**
- 1997年5月23日 **がんばれ森川君2号**
- 1997年7月24日 **モンスターファーム**
- 1997年10月23日 **ワールド・ネバーランド ～オルルド王国物語～**
- 2000年12月7日 **ここ掘れ!プッカ**
- 2002年12月29日 **Tomak -save the earth-**
- 2007年1月25日 **THE IDOLM@STER**

経営＋育成SLG

- 1995年7月7日 **できたてハイスクール**
- 1996年2月23日 **Jリーグプロサッカークラブをつくろう!**
- 1998年2月19日 **プロ野球チームをつくろう!**

経営シミュレーションゲーム





A列車で行こうシリーズは3作目のAⅢから経営要素が加わった

経営SLGとは文字通り企業や都市などをプレイヤーが経営するゲームであり、基本的に売り上げや人口などの目標を達成することがゲーム性の中心になっている。また、『三國志』などの歴史SLGも領国経営が必要であり、そういった意味では経営SLGの要素を含んだゲームは非常に多く存在する。そんな中でも経営SLGというジャンルをメジャーなものにした立て役者が『シムシティ』である。日本では同作のSFC版が大ヒットし、一般のプレイヤーにもSLGの楽しさが広まっていった。

育成シミュレーションと恋愛ゲーム

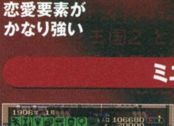


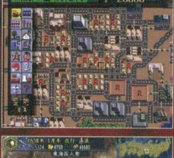


卒業シリーズは恋愛要素がかなり強い

育成シミュレーションと恋愛ゲームは昔から切っても切れない関係であり、それは同ジャンルの元祖とも言える『プリンセスメーカー』や『卒業Graduation』の時代からの話である。また、『ときめきメモリアル』の大ヒット以降、恋愛SLGが数多く発売されると、その傾向はより強くなっていった。と言うのも多くの恋愛SLGには主人公などのキャラの成長という育成要素があり、恋愛SLGと育成SLGの境界線は非常に曖昧だからである。この傾向は現在になっても続いている。

ミニスケープ



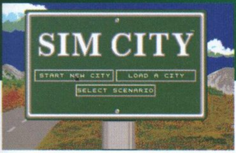


海外ではミニスケープ、日本では箱庭ゲームと呼ばれるこのジャンルも『シムシティ』が元祖となっている。しかし、日本では同ジャンルを独立したものとは扱っておらず、前述の『シムシティ』も経営SLGの1種とされている。しかし、ミニスケープの要素を含んだゲームは数多く製作されており、『信長の野望』シリーズなどでもこの要素が取り入れられている。パラメーターの数値ではなく、実際に町が発展していく様を見るのは非常に楽しく、経営要素のあるSLGとは特に親和性が高いのだ。

箱庭系育成SLGの分野を切り開いたパイオニア

シムシティ

シムシティシリーズ



シムシリーズの原点にして 箱庭ゲームの元祖

都市育成シミュレーションとしてその名を全世界に轟かせた『シムシティ』は、今をさかのぼること23年前の1989年にMacintosh用ゲームとして発売された。その後、様々なPCへと移植され、世界的に有名なゲームへと成長を遂げていくのであるが、そのゲーム画面は時代を考慮しても非常に地味であり、SLGに過度なグラフィックは必要がないのだと思い知らされる。

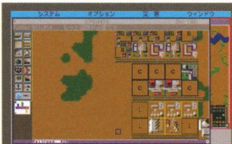
制作者であるウィル・ライト氏は、FC版が日本でも有名な『バンゲリングベイ』を制作中に本作の構想を思いついたといい、同作のマップ生成ツールが『シムシティ』のもとになっているのだ。その後、ブローダーバンド社を退社したウィル氏は紆余曲折の末マクシスを設立し、『シムシティ』は晴れて世に送り出されることになったのである。

本作のタイトルにもなっている「シム」とはコンピューター世界の住人のことであり、彼らの活動によって本作ではモニターの中に街が作られていく。また、こういったジャンルのゲームは日本では箱庭ゲーム（海外ではミニスケープ）と呼ばれ、『シムシティ』がその先駆けであると言われている。

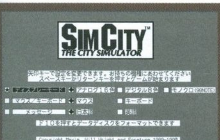
ゲーム開始時にシナリオもしくはフリーマップを選択するが、どちらを選ぶかでゲーム性が異なってくる。シナリオモードでは初めから建設されている街の問題点を解決し、クリア条件を達成することが目的となる。そのため、自由度はあまり高くなく、攻略のための手法もある程度決まったものになってしまう。それに対しフリーマップは真っ新な状態から街を作り出すことになり、自由度も非常に高い。本作のゲーム性を堪能できるのはやはりこちらであろう。

電力や交通のインフラを整備し、住宅地・工業地などを配置すると住民によって街が形作られていく。人口が増えるにつれ街はタウン、シティ、メトロポリスと発展していく。目指すは人口50万人以上のメガロポリスである。

シリーズ作品	
シムシティ2000	PC·SFC·PS·SS·etc.
シムシティ3000	PC·DS·etc.
シムシティ4	PC
シムシティ ソサエティーズ	PC
シムシティ	PC



シンプルな画面
今になって見てみると、実にシンプルなゲームであったことが分かる。なんとPC版はフロッピー1枚にゲームが全て入ってしまうのだ。



PC-9801版
『シムシティ』の日本語版はイマジニアから発売されている。操作はマウスかキーボードのどちらかの選択式でお世辞にも良好とは言い難い。



地形を自動生成
ゲームを始めると地形が自動的に作られる。なるべく陸地が多い地形を選んでスタートさせるのがセオリーだ。



警告画面はちょっと過激
犯罪の発生率が高いので警察署を建てなさいという警告文なのだが、軍隊を派遣するなどとかなり物騒である。

DATA シムシティ

メーカー/イマジニア
発売日/1989年

定価/9800円

※…PC98版の定価

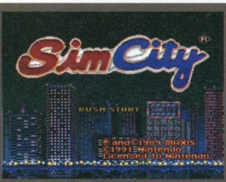
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	900円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

オリジナルはMac用に開発され各種PCに移植されていった。現在プレイするならばSFC版がオススメ。VCの配信も利用できる。

任天堂のセンスが光る好移植



名作として名高いSFC版
日本における『シムシティ』の知名度を一気に引き上げた名作。

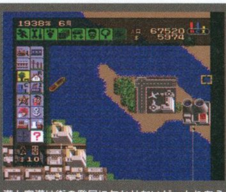
日本における『シムシティ』の話をする際に忘れてはならないのがSFC版の『シムシティ』である。このSFC版は任天堂によって移植・販売され、様々なアレンジが加えられた名作となっている。また、SFCという国民的ハードへの移植が、日本における『シムシティ』の知名度アップに大きく貢献したことは間違いない。何と言っても当時は任天堂の天下であり、その中でも発売されたばかりの新ハードであるSFCは世間の注目を一身に集めていた。そしてSFC15本目のソフトとして発売された『シムシティ』は、任天堂からの発売というブランド効果もあり、SLGとしては破格の90万本以上の売り上げを記録。箱庭ゲームを一気にメジャーなジャンルに押し上げたのである。

SFC版の特徴としてはPC版よりも明るく美しいグラフィック、良好な操作性、季節の概念やBGMの搭載などがあげられる。また、SFC版オリジナルの要素として、様々な特殊建築物をプレゼントとして得られるというものがある。その中には銀行や動物園といった独自の効果を発揮するものから、市長（つまりプレイヤーのこと）の家、駅、噴水など色々な種類のものがある。これらには周囲の地価を上昇させる効果があるため、都市が広がりスラム化する地区が出始める後半に役立つ。そしてプレゼントの中でもプレイヤーにとって最高の栄誉であるのが、人口50万人達成者に送られるマリオ像なのである。

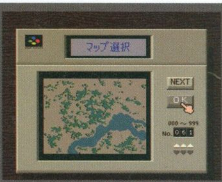
この人口50万を達成するためには計画的な都市建設が必要であり、ゲームとしての自由度はほとんどなくなってしまう。しかし、『シムシティ』をプレイするものであれば誰もが1度は達成すべき目標であり、手順を知っておけばその後の都市建設にも役立つ。その際には是非61番のマップを選択して欲しい。



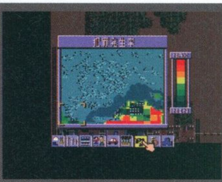
本作の交通は全て鉄道にするのが基本。道路は一切必要なく、作ると渋滞を引き起こしプレイヤーを悩ませる。



港と空港は街の発展に欠かせないが、とりあえず作ればOK。電気を通さなければ事故も起こらず、発展を阻害することもない。

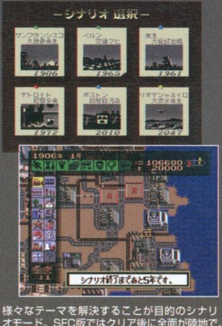


マップは61番
61番のマップは陸地の広さから多くのプレイヤーに愛され、攻略の基本になっている。



犯罪発生率や公害の程度は一目で判断できる。公害はある程度仕方がないが、犯罪は警察署で防げるため対策した方がよい。

シナリオモード



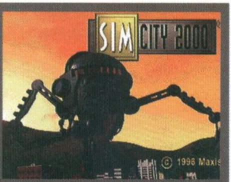
様々なテーマを解決することが目的のシナリオモード。SFC版ではクリア後に全面が陸地で、マリオの顔が描かれたマップがプレイ可能になる。

様々なプレゼント



SFC版オリジナル要素が条件を達成するともらえるプレゼントの建築物である。プレゼントには地価を上げる効果があり、後半にとっておけば攻略が楽になる。

迷走した後に大ヒットへ繋がる



シムシティ2000
1作目の大ヒットにより製作されたシリーズ2作目。様々なハードに移植された。

初代『シムシティ』のヒットを受けて製作されたSIMシリーズはその規模を拡大させ、惑星を育てる『シムアース』へと発展していった。同作はガイア理論に基づき惑星を作り上げていくゲームで、初めはマグマだらけの星から生命が誕生し、生物が文明を作り上げていく、といった壮大なゲーム。PCをはじめSFCやPCEといったコンシューマー機にも移植された。しかし、同作は規模が大きくなりすぎて、プレイヤーを置き去りにしているという感があったのも事実である。

その失敗を省みてか次に製作されたのは、あまりにミニマムなアリをシミュレートした『シムアント』であった。しかし、世の中にアリの生態に興味がある人が、あまり存在しないことは容易に想像できるはずである。まして虫に嫌悪感を表す人は



マップには高低差が存在し、より複雑になった。また、建設可能な施設も前作とは比べものにならないほど多い。

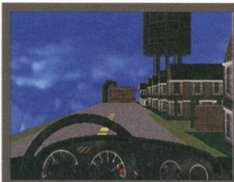


マップには地上だけでなく地下も存在し、水道管や地下鉄などを通すことができる。しかし、これが本作をより難解にしているのも事実である。

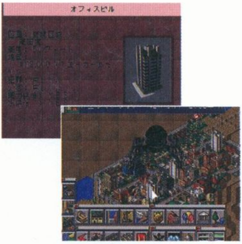
想像以上に多い。『シムアント』はゲームとしては良くできており、プレイすれば面白いゲームではあるのだが、そこには人を引きつける魅力があまりに欠如していたのだ。

その後、1994年になってようやく正統的な続編である『シムシティ2000』が発売された。同作はマップが立体的になり、パズル的に建設物を組み合わせていった初代と比較して、圧倒的に複雑なものになっている。また、発電所のみで9種類も存在するなど、建設物の種類も劇的に増加。水道や地下鉄などの地下マップも存在し、初代のような気楽な街作りといった雰囲気は消えてしまった。

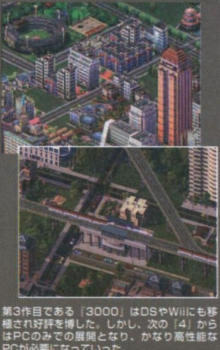
ハードの進化に伴い、その後も『シムシティ』シリーズのマニア向け路線は続いているが、これは時代の流れとして仕方がないことであろう。また、SIMシリーズはその後『シムピープル』としてプレイヤーがコンピューター内の世界で生活していくゲームへと発展。世界的な大ヒットを遂げることになった。



PS版オリジナル要素
3Dで表示された街並みを車で移動しながら眺めるドライビングモードが追加されている。

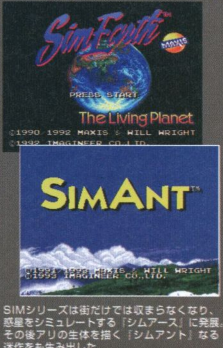


その後のシムシティ



第3作目である『3000』はDSやWiiにも移植され好評を博した。しかし、次の『4』からはPCのみでの展開となり、かなり高性能なPCが必要になっていった。

その他のSIMシリーズ



SIMシリーズは街だけでは収まらなくなり、惑星をシミュレートする『シムアース』に発展。その後アリの生体を描く『シムアント』なる迷作をも生み出した。

A列車で行こう

A列車で行こうシリーズ



人気シリーズとは思えない静かな立ち上がり

1985年12月にFM-7をはじめとするPCゲームとして発売された『A列車で行こう』は、1年間という限られた時間の中で大陸横断鉄道を完成させ、大統領専用列車を西海岸の別邸まで送り届けるという、鉄道をモチーフにした“パズルゲーム”である。そう、一般的に都市経営鉄道SLGとして知られる本シリーズだが、出発点は全く別のジャンルだったのだ。余談だが、同名のジャズの名曲に出てくるA列車はハーレム行きの列車を指すが、初代A列車のそれは大統領専用列車のことを意味し、これが事故を起こすと即ゲームオーバーという非常にシビアなゲームであった。

なお、レールを敷設するためには資材が必要な点、線路や資材購入のためには運賃収入が必要な点など、かなりアバウトな仕様ではあるが、その後のシリーズに通じるSLG的要素も散見される。ちなみに1988年に発売された続編はベースとなるシステムこそ初代を踏襲しているものの、前記のSLG的部分を改善。Ⅲ以降のシリーズと同列で語るのはさすがに無理があるが、アートディンクらしさ溢れるなかなかに味わい深い作品と言えよう。そもそも同社はゲーム会社として出発したわけではなく元はパーツ屋である。ゲーム業界に参入したのも商売になりそうだからという、ごくありふれた理由からだと聞いた。独特の雰囲気を持つ同社のゲームはPCゲーマーを中心にカルト的な人気を誇ったが、根っからのゲーム開発者とは着眼点が根本的に異なるのも頷ける話だ。

同時期には『アークティック』『ハウメニロボット』といった尖ったゲームをリリースし、ちょっと変わったメーカーとして知られていた同社。しかし、続いてリリースしたとあるゲームにより、同社は一躍人気メーカーの仲間入りを果たすことになる。

シリーズ作品	
A列車で行こうⅡ	PC
A列車で行こうⅢ	PC・SFC・PCE
A列車で行こうⅣ	PC・PS
A列車で行こう5	PC・PS
A列車で行こうZ -めざせ!大陸横断-	PS
A列車で行こう6	PS2
A列車で行こう2001	PC・PS2
A列車で行こう7	PC・Xbox
A列車で行こう8	PC
A列車で行こうDS	DS
A列車で行こう9	PC



大統領専用列車を運ぶのが目的
初代およびⅡはパズル的要素が強く、Ⅲ以降のシリーズとはゲーム内容が大きく異なる。もはや別モノと割り切ったほうが話が早い。



兎にも角にも操作性が最悪で、開始早々やる気を無くす。PC作品をFCに移植しようというのがそもそも無茶な話。メーカーもアレだし…。

A列車で行こうⅡ





初代の進化版。不満点の多くが解消されたほか、マップも大幅に増えているので長く遊ぶことができる。パズルゲームとして考えれば十分に満足のいくデキではないだろうか。

DATA A列車で行こう

メーカー/アートディンク
発売日/1985年12月

※…PC版の発売月

定価/不明

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

これから初代を購入したいというのならばWin用の復刻版が発売されている。箱庭系ゲームが好みであるならばⅣのPS版が安く入手しやすい。

ゲームの歴史に名を残す 奇跡的な作品が誕生



ゲーム性の転換期となった A列車で行こうⅢ
街を囲むように配置された各種コマンドの使い勝手は抜群。正当進化版のⅣではこれがさらに改良されている。

1990年12月に発売された『A列車で行こうⅢ』はゲーム内容を一新。鉄道を足がかりに街を発展させるという中毒性の高い箱庭的遊びに多くのPCゲーマーが熱狂した。屹立する高層ビル群の谷間を縫うように走る電車、煌々と輝く街の灯り…。緻密に描かれたクォータービューの世界で繰り返される描写はリアリティに満ち溢れ、次第に発展していく街の様子を眺めているだけでも幸せな気分に浸れる。実在する様々な列車も登場するので、鉄道模型の延長として本作をプレイしていたという方も多いことだろう。

小さな民家がひしめき合う田舎町が、いつしか巨大ビルの立ち並ぶ大都市へと変貌を遂げていく様を楽しむ本作。同時期に発売された『シムシティ』と違いプレイヤーの立場は鉄道会社の社長。となれば、発展の基となるのは運賃収入であり、大都市の仲間入りを果たしたいのであれば、鉄道網の充実が欠かせない。徐々に鉄道を延伸していき駅を増やす。周りに何も無い駅には当然人が集まらないので、近くに工場を建設して建築物の基礎となる資材をどんどん搬入しよう。これを繰り返すことで街は次第に発展を遂げていくのだ。

しかし、本作は単なるミニスケープ（箱庭）ゲームではなく鉄道会社経営SLG。発展を急ぎすぎると会社経営に悪影響を及ぼし、資金が底を尽くと敢えなくゲームオーバーとなってしまう。現実同様に固定資産税・事業税を払わなければならないので、決算期の3月から税金を収める6月にかけては税金対策に頭を悩ませることになるが、決算期に資金を使って赤字経営にし税金逃れ…という妙に生々しいテクニックも用意されているのが如何にもアートディンク作品らしい。経営面で言えばマンションや貸しビルといった不動産や株取り引きが用意されているが、これらには常にリスクが付きまとう。ただ、上手くいけば多額の収入を得られるとあって、鉄道建設そっちのけで夢中になってしまうこともしばしば。立場は市長ではなく社長だから副業で荒稼ぎしようが何ら問題はない。だが、インフラ整備は鉄道事業者の責務であることをお忘れなく…。



資材がなければ街は発展しない
街の発展に欠かせない資材（写真の四角い固まり）。そのための用地をうまく確保しながら（できれば駅の下に）街を発展させていこう。



初代PSのロンチタイトルでの登場。単なるPC版の移植にとどまらず、後にスタンダードとなる3Dビューモードもこの作品から搭載された。



子会社は様々存在するがどれを経営するかは街の発展具合と要相談。スタジアムなどの巨大施設は、人口が大きく増えた時期に経営したい。

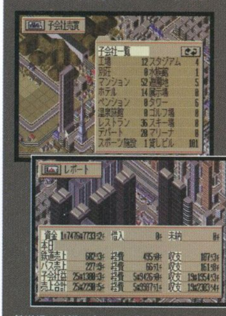


線路の敷設が全ての基本
線路を敷いて駅を作るとそこに小さなコミュニティーが生まれ、やがて巨大な摩天楼へと発展。



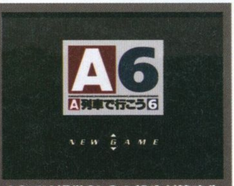
PSの『A.Ⅳ.EVOLUTION』で初搭載された3Dビューモード。車窓から自分が作り上げた街を眺めることができる。

鉄道シミュレーションから 鉄道会社経営シミュレーションへ



鉄道網の拡張に合わせて街の姿は目まぐるしく変容する。人が集まればその分ビジネスチャンスも広がり、貸しビル経営やテーマパーク運営で多額の収入を得ることもできるのだ。

シリーズによっては都市経営がない場合も



A6では経営SLGの部分が簡略化

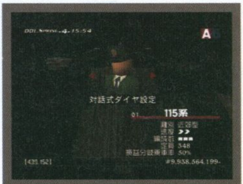
『Ⅲ』や『Ⅳ』に比べるとハードルは低いが、経営SLGとしては物足りなさを覚える。

『Ⅲ』の正当な進化版である『Ⅳ』のデキには正直仰天した。単なるゲームの域を抜けだして芸術の域に昇華したといっても過言ではないほど素晴らしく、ここにAシリーズは1つの完成を見たのである。惜しむらくはハードの要求スペックが高すぎたこと。中級以下のマシンでは動作が非常に重く、マシンを買い替えようにも当時のPC、とりわけNECのPC-98シリーズは非常に高価であり、加えてプレイを快適にするためのHDDもその価格の高さから、気軽に手を出せる代物ではなかった。筆者のように中級程度のマシン+FD（フロッピーディスク）で辛抱強くプレイを続けたという方も決して少数派ではなかっただろう。

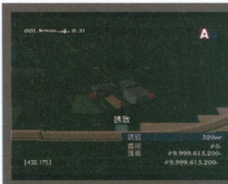
しかしその1年後にPSのロンチとして移植版の『A.IV.EVOLUTION』が発売されたことで、貧乏ゲーマーの悩みは一気に解消された。PC版の要素はほぼそのままに操作性を向上させ、さらに自分で作りあげた街を電車の車窓から眺められる3Dビューモードを新たに搭載。この機能は評判を呼び、後のシリーズにも受け継がれることになる。再びハードをPCに戻して発売された5ではリアルタイムレンダリングを採用するなどより3D化が進み、街を好きな角度から眺めることができる。

『A列車で行こうZ -めざせ!大陸横断-』という黒歴史化されている外伝的作品を挟んで発売された『6』は、高性能ハード・PS2での発売。この作品では都市開発がなくなり、プレイヤーができるのは鉄道の敷設とそれに伴う各種産業の「誘致」のみとなった。反面、ダイヤ設定などはさらにリアルになっているため鉄道シミュレーションとしては評価が高く、好き嫌いの分かれる作品と言える。

Aシリーズが再びⅢ系の流れに戻ったのは7以降。2009年には発売されたDS版もこちらに該当し、2画面を活かした操作性の良さも相まって概ね好評である。日本のゲーム業界は日に日に衰退を続けているが、Aシリーズはまだまだ気力十分。今後も試行錯誤を重ねながら、着実に発展していくことだろう。

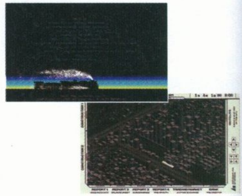


A6の対話式ダイヤは煩雑なダイヤ設定を一括で行なってくれる便利な機能。初心者でもとっつきやすくなっている。

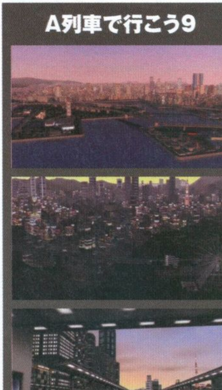


A6では産業を“誘致”する

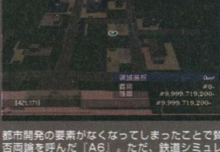
私有地を産業に売却（誘致）しても、周辺の環境が整っていなければ建物はたたない。



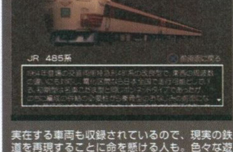
A列車で行こう9



最新作の『A9』は『Ⅲ』系なので経営シミュレート部分も充実しており、新たに「電力」の要素が追加された。また、街を上空から眺めることができるフライトモードも搭載。



都市開発の要素がなくなってしまったことで賛否両論を呼んだ『A6』。ただ、鉄道シミュレータとしては根強い人気を誇る作品でもある。



実在する車両も収録されているので、現実の鉄道を再現することに命を懸ける人も。色々な遊び方ができるのも本シリーズの特徴と言えよう。

航空会社を経営する異色SLG

エアーマネジメント
大空に賭ける



航空会社のトップとして世界を股にかける



滑走路の使用権を交渉で入手し、新たな航路を開設していく。購入できる飛行機の種類は年代経過で自動的に増える。

光栄は本作以前に『トップマネジメント』という経営SLGを発売しており、この『エアーマネジメント』は同ジャンルとしては2作目にあたる。また、同社の作品にしては珍しくオリジナルがSFC版であり、後に様々なハードで移植・リメイクされている。当時としても比較的年齢層が低めであったはずのSFCで、主な購買層が大人であろう本作をなぜ発売しようとしたのかは疑問だが、後の展開を見るとSFC版の売り上げも良好であったのではないかと思われる。

本作はそのタイトルの通り航空会社を経営するSLGである。当時は現在のように格安航空会社が全盛の時代ではなく、各航空会社がサービスや安全性、ブランドイメージなどで競っていた。そのため本作も現在の航空会社のおかれている状況とはかけ離れているかもしれない。しかし、ゲーム性は現在でも充分通用するものであるし、あまり細かいルールを覚えなくとも、航空会社経営という現実ではほぼ不可能な気分を味わえるのである。



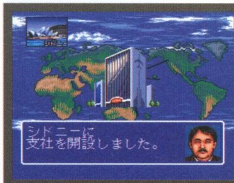
ライバルと航路が競合すると客の取り合いとなる。逆に独占航路は運賃を最高まで上げても利用客が減らないドル箱路線となる。

世界各国の都市の中から本社を置く都市を選んでゲームがスタートする。この時、ニューヨークやロンドンといった大都市を選べば難易度は下がり、リマやラゴスといった規模の小さな都市を選ぶと難易度は跳ね上がる。また、モスクワを選択した場合には東側の機体しか購入できないなど制限が加わる。

基本的な手順としては、空港と交渉し使用可能なスロットを確保→航空機の購入→路線の開設→支社の建設といった感じで世界に航空網を広げていく。目的は全22都市を航路で結び年間利用客数の目標を達成すること。同条件を満たし黒字経営であればエンディングとなる。

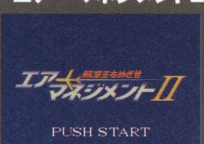
シリーズ作品

エアーマネジメントII 航空王をめざせ	PC・SFC・MD



支社を開設すればその都市からも航路を開設できる。世界各地に支社を建設し航空網を世界規模に広げていこう。

エアーマネジメントII





1993年4月2日に発売された本作の続編。システム的には初代を踏襲しながら都市の数が圧倒的に増えるなど、大きなパワーアップを遂げている。

DATA エアーマネジメント 大空に賭ける

メーカー/光栄
発売日/1992年4月5日

定価/11800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

定価はとんでもない値段だが、中古価格は安めである。また、『エアーマネジメント'96』というリメイク作がPS・SS・PCで発売されている。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

一際目立つ巨大なビルを建造せよ

ザ・タワー ボーナスエディション



一見洋ゲー風の純国産の経営SLG

『ザ・タワー』はプレイヤーがオーナーとなり、空き地にビルを建設し人口を増やしながら建物を発展させていくというSLGである。

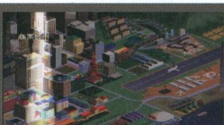
元祖はMac用のソフトで外観もそれらしい雰囲気なので『シムシティ』シリーズ同様に海外作品と思っている方も多い様だが、制作したのはOPeNBooK（現ビバリウム）という日本のメーカー。本作以外の代表作に『シーマン』がある。

ここで取り上げる『ザ・タワー ボーナスエディション』はPS向けに制作されたものだが、Windows、セガサターン、3DOにも展開しており、多少の制約の違いがあるものの、基本的にはすべてMac版がベースとなっている。この他にも携帯機やiPhone版も存在し、2008年に登場したニンテンドーDS版では、マリオとのコラボも実現している。

『ボーナスエディション』については、本作以前に発売された作品よりも追加要素が多く含まれているのが特徴。具体的には虫めがねでアイテムを見るとムービーが流れる・飲食店の選択が可能・マップによってはビル以外の建造物も造れる…などである。しかし、容量の都合だと思われるが、PC版（Ver1.3）ではビルの建設上限が地上100階、地下9階までだったのに対し、本作では80階、地下7階までとなっていたり、特定施設の定員が少なくなっていたりと制限されている箇所もいくつかある。また、建てられる階数の関係でゲームのキモであるグレードアップの条件も緩和されており、星3つ以降は称号を得るために必要な人口増加数がPC版に比べて50%近く少なくなっている。とはいえ、難易度的にはそれほど変化はなく最高評価Towerを得るにはプレイヤーの手腕が問われる。資金切れに注意しながら適切な施設を建設し、時折発生するトラブルにも冷静な対処が求められるのである。



人物観察はプレイヤーが覗き行為を楽しむだけのものではなく、ストレスをチェックすることでテナント退去阻止にも繋がる。

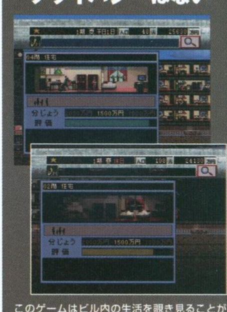


選択したエリアによって好まれる施設の傾向が異なる。いずれかのエリアで最高評価を獲得すると特別な建造物にチャレンジできる。



施設を建てればそれで終わりというわけではなく、住人や施設利用者に不満を抱かせないように注意しないとゴーストタウンに。

プライバシーはない



このゲームはビル内の生活を覗き見ることができる。完全なる犯罪行為だが、日時の概念があるアクティブなゲームの割に、水槽の熱帯魚を眺めているようなまったり感もある。

DATA ザ・タワー ボーナスエディション

メーカー/オープンブック9003
発売日/1996年11月1日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

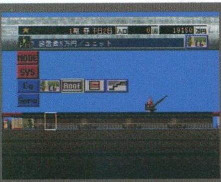
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

後発のPS版はボーナスエディションとして追加要素が多い。また、GBA版とDS版はリメイクといっていい内容になっている。

※…PS版の発売日・PS版の定価

独創性よりも手堅さが求められる



ロビーは所定階に

利用者の通行所となるロビーは所定の階にしか設置できない。また、1階はロビーのみ設置可能。

ビルの収入源の大部分を占めるのが住宅とオフィスで、初心者向けの商業都市なら偏りはないものの、それ以外のエリアはビジネス都市はオフィス、リゾート都市なら住宅といったように施設の需要の高さが変化する。また、設置可能な飲食店もエリア毎に異なる。

この手のゲームは現実離れした無茶を楽しめるタイプとシビアな現実を重視したタイプに分かれるが、『ザ・タワー』はどちらかといえば後者寄りか。住宅を一戸だけ作って周りを騒々しい飲食店で固めるといった嫌がらせをウォッチングしてみたりと無茶苦茶なことをやろうと思えばできなくもないが、そんなことをすればすぐ住人は出ていってしまうので、常識的な行動が必要なゲームなのである。建築ルールもきちんとあり、階下よりも横幅を広げてビ



建設ビルは外観を見ることも可能で、タワービジョンを設置すればCMを流せる。ちなみにCMは三菱自動車など実在の企業のものであった。

ルを高くできないなどやれることは案外限られている。最初から施設をガンガン建てまくると、エレベーター待ちの不満などですぐに住人や利用者のストレスが溜まり廃墟と化すため、バランスと管理能力を重視したゲームなのだ。筆者個人としてはせっかく外観を眺められる機能が備わっているのだから、そこに建築美を競うような遊び要素があればもっと良かったと感じているが、自由度が少ないからといって本作がダメというわけではないことを断っておく。

ゲームを攻略していくにあたっては、前述のストレスケアをするためにエレベーターが満員になったらカゴを増やして対応したい。細かいテクニックとしては、ロビーを設置する際、2階建て（PS版の場合）にするとエレベーター待ちのイライラが緩和されるといったものもある。序盤はそれほど気にする必要もないが、建物が発展していくとエレベーターの混雑は必ず頭を悩ます深刻な問題となるので、住宅とオフィス、その他の



住民の要望には素早く対応

ゲームクリアのためには様々な施設設置の要求にも応じてやらなければならない。

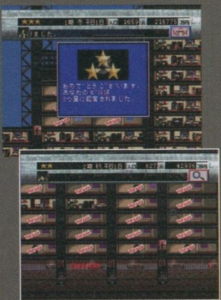
商業施設は別々の動線を確保するように務めたい。

そして、規定グレードに達すると発生するイベントでは、テロ予告や火災が起こる負の要素があり、被害を食い止めるには金で解決するのが最善の方法となるので、突然の出費にも備えておくべきである。



セコムルームを設置すると3Dでビルの中を巡回することが可能に。星4つ時はこの機能を使って防犯活動を行える。

油断は禁物



せっかく人口増加条件を満たしてグレードが上がっても、利用者が不満を募らせ退去されるとランクダウンも起こり得る。なにか問題が起こったら先送りにしないことが肝心だ。



混雑で真っ赤になって怒り狂う利用者。写真のように商業施設を地下に設置する場合はエスカレーターを設置した方が良い。



オフィスや住宅は価格設定を変更できる。安定収入が見込めるオフィスは、環境を悪化させなければ一番高い設定にしても問題ない。

全世界24カ国にテーマパークを建設する

テーマパーク



ピーター・モリニュー 渾身の一作

1995年にエレクトロニックアーツ（以下EA）から発売された『テーマパーク』は、遊園地の建設、運営を行うSLGである。EAといえば『シムシティ』シリーズなどで有名だが、同ゲームを開発したマクシスを買収したのは1997年のことであり、当時の日本では名の知られたメーカーではなかった。本作の前にPSでは『麻雀悟空 天竺』『戦略将棋』の2タイトルを発表しているが、同社の名を日本に広めたのはこの作品に他ならないだろう。

本作はPSだけでなく、MacやDOS/V、FM-TOWNS、PC-98、3DO、SFC、SSなど幅広いプラットフォームで発売されており、PS版はその最後のプラットフォームとなる。基本内容は3DOからの移植だが、最後の作品、また32ビットの次世代機ということもあり、当時の担当者は高いクオリティを求められたという。そのため、全ての移植作業を終えるまでに7カ月の期間を要している。ちなみに、4分足らずのイントロ部分にも大きな力を込めたといい、帽子を被ったおじさんには、声優・青野武が起用されている。

ゲームの開発は1991年、当時ブルフロッグの社長だったピーター・モリニューが、千葉の某テーマパークを訪れたのがきっかけとされる。この美しく機能的なテーマパークを理想とする一方で、自国イギリスのテーマパークを悪い見本として開発が行われた。なおブルフロッグは1995年にEAに買収され、PS版『テーマパーク』はEAより発売されることとなる。

さて、ゲームの内容に目を移すと、基本のストーリーは先に述べたとおり「遊園地の建設・運営」である。しかし、そのゲーム性は奥が深い。例えばアトラクションの配置ひとつを取ってみても、どこに配置するかによって人の流れが変わるのである。仮に入り口付近に人気アトラクションを配置してしまうと、お客さんは入り口に留まり、奥へと進んでくれなくなるのだ。

シリーズ作品

新テーマパーク	PC・SS・PS
テーマパークワールド	PC・PS
テーマパーク2001	PS2
テーマパークDS	DS

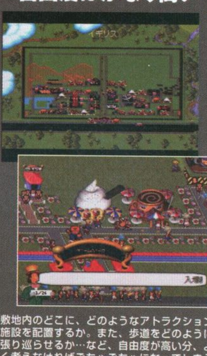


世界各地に遊園地（テーマパーク）を建設する、経営シミュレーション。面白いだけでなく、儲かる遊園地を作らなければならない。



テーマパークを建設する国は24カ国あり、土地の価格や、国民の生活レベルによって難易度が異なる。

自由度はかなり高い



敷地内のどこに、どのようなアトラクション、施設を配置するか。また、歩道をどのように張り巡らせるか…など、自由度が高い分、よく考えなければごちゃごちゃになってしまう。

DATA テーマパーク

メーカー/エレクトロニック・アーツ・ビクター
発売日/1995年12月29日

定価/5800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

様々なハードに移植されているが、現在プレイ環境が最も整っているのはPS版であろう。中古価格も安く、配信版ならPSPでもプレイ可能だ。

※…PS版の発売日・PS版の定価

初代テーマパークから基本は確立されていた

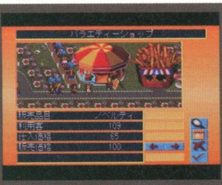


スタッフの種類も豊富

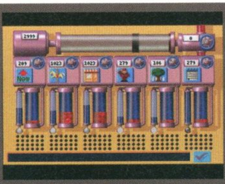
お客さんを盛り上げるぬいぐるみから、園内を掃除するスイーパーまで、スタッフも数多い。

人間心理を巧みに利用しながらアトラクションや飲食店を配置し、施設を運営するために人員を雇う。さらに、入場料や飲食物の価格などもプレイヤーが設定しなくてはならない。ゲームの難易度は初級・中級・上級の3段階あるが、上級ともなるとこれらに加え「労使交渉」や「株取引」といった、リアルな運営手腕も必要とされる。ときには「コーラを氷で薄めて原価を抑える」といった、訴えられても仕方の無いような手段で、利益を上げる必要も出てくるのだ。たかがゲームとはいえ、テーマパークの舞台裏を実際に垣間見せられている気分である。

最終目標はテーマパークの建設→資産価値が高くなったところで売却→その資金を元に新たなテーマパークを建設…というように、建設と売却を繰り返して、全世界24カ国にテーマパークを建設すること。中には資産価値が高すぎると売却できない国などもあり、エンディングに到達するのは至難の業だが、そこを目標としなくても十分に楽しめるのは本作の優れた要素といえるだろう。



入場料や飲食物・ゲームの価格も、プレイヤーが決定する。上級になると、仕入れ価格の交渉なども行わなくてはならない。



開始してすぐ全てのアトラクションを設置することはできず、商品開発によってより楽しく、過激なアトラクションが誕生していく。

続編となるシリーズも数多く作られており、1999年～2001年にかけて『新テーマパーク』『テーマパークワールド』『テーマパーク2001』の3作が立て続けに発表された。さらに2007年には『テーマパークDS』が発表され、『テーマアクアリウム』『テーマホスピタル』といったスピンオフも登場している。

それぞれの特徴を挙げると『新テーマパーク』では四季や天候といった要素も追加されたほか、花火大会やヒーローアトラクションなどを開催し集客を図ることも可能である。ちなみにこの作品には、ゲームオーバーになると「オーナーがアトラクションの上から、夕日をバックに飛び降りる」という、衝撃的なバッドエンディングが用意されており論議を呼んだ。



テーマパークがある程度発展したところで、競売に掛けて売却。その資金を元手に、新たな国で1からテーマパークを建設していく。



お客さんの気持ちを考える

お客さんの満足度や不満な点を知ることもでき、パーク運営の改善に役立てられる。

続く『テーマパークワールド』はこれまでとは大きく方向性が異なり、決められたテーマに沿ったパークを建設することを目的としている。また、前作までは文字で表示されていたアドバイザーのセリフが音声へと変更されているが、プレイ中に話し続ける音声を消すことはできず、プレイヤーには不評だった。

プラットフォームがPS2となった『テーマパーク2001』では、グラフィックが格段に向上。すべてが3Dで表現されており、パーク内を見回るだけでも楽しくなってくる。そして最新の『テーマパークDS』は原点に回帰した作品となっており、内容は初代を踏襲している。

パーク内を自由に散策



PS版にのみパノラマモードが搭載されており、パーク内を散策し、アトラクションを楽しむことができる。初代のグラフィックはまだまだだが、シリーズを追うごとに機能は向上。

街一番のコンビニチェーンを目指す

ザ・コンビニ

あの町を独占せよ



ゲームとは侮れない本格的コンビニ経営

これまで数多くの経営シミュレーションゲームが登場しているが、この『ザ・コンビニ』もそうした中のひとつで、その名の通り「コンビニエンスストア」を経営するゲームである。元々はマスターピースが1996年にWin用に開発した作品で、翌年PS、SSに移植され、ヒューマンより発売された。なおPS版に関しては、現在、ハムスターがゲームアーカイブスにて配信を行っている。

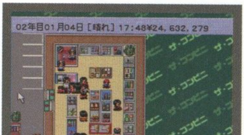
経営者（プレイヤー）は店舗の立地、規模、商品、レイアウト、営業時間、販売価格など、さまざまな要素に知恵を絞りながら繁盛するコンビニを目指し、あらかじめ用意されているシナリオの目標をクリアするのが目的となる。たかがコンビニ経営、たかがゲームとも思えるかもしれないが、安易に考えていてはあっさりと資金が尽きてしまい、倒産に追い込まれるのは現実と変わらない。例えばライバルチェーンの状況を把握したり、季節にあわせた商品を販売したり、さらには広告などによって販売促進を行ったりと、「商売のセンス」が試されるのである。

もちろんこうした“現実的”なコンビニ経営ではなく、趣味に走った経営を行うことも可能だ。店舗内に噴水を設置したり、酒とおでんだけの居酒屋風コンビニにしてみるのも面白い。場合によっては大きな赤字店舗となってしまう可能性も少なくないが、コンビニはチェーン展開されているので、他の店舗で売上げを伸ばしていれば倒産することはないだろう。

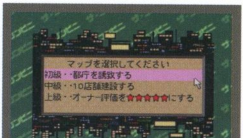
また時間の経過と共に街が発展していくのも見どころなのだが、それに伴い火事や万引きなどのアクシデントも発生する。そのため、消防署や警察署を店舗の近くに誘致するなど、コンビニ経営だけでなく、ひとつの街全体を総合的に管理しなくてはならない。初級のシナリオでは都庁の誘致が目標となっており、コンビニ経営を通して街を首都にする…といった、壮大な計画が求められることになる。

シリーズ作品

ザ・コンビニ2 全国チェーン展開だ!	PS・SS
ザ・コンビニⅢあの町を独占せよ	PC・PS2
ザ・コンビニⅣ 市場制覇	PC・PS2・Xb360
ザ・コンビニDS 大人の経営力トレーニング	DS



あらゆる要素を加味し、経営戦略を立てながらコンビニ経営を行う。ライバル店舗を退けるために、時には大赤字の特売なども必要だ。



シナリオは全部で3つあり、いずれもコンビニ経営を通して目標のクリアを目指す。なお、続編以降はシナリオが大幅に追加されている。

販売促進戦略も重要





売上が伸びない場合には、広告を出したり、アイドルを呼ぶなどして集客することも必要となる。街の発展具合にあわせて、効果的な販売促進を行おう。

DATA　ザ・コンビニ　あの町を独占せよ

メーカー/ヒューマン
発売日/1997年3月28日

定価/5800円

※…PS版の発売日・PS版の定価

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
Xbox Live Arcade	未配信

ベスト版も発売されており、ゲームアーカイブスの配信も利用可能。中古価格もかなり安く、入手に困ることはないだろう。

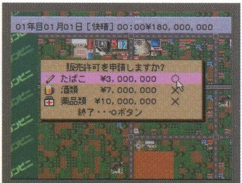
続編だけでなく スピンオフ作品も登場



店舗の規模を決定
大きな店舗はそれだけ商品を増やせ、売上も望めるが、初期の投資資金が高額になってしまう。

本作は初代の登場以来高い人気を誇るシリーズであり、近年に至るまで数多くの続編及び派生作品、類似作品が作られている。正規の続編となるのは1997年12月発売の『ザ・コンビニ2 全国チェーン展開だ！』。タイトル通りこの作品はひとつの街だけでなく全国展開を目的としており、東京や沖縄など、実在する都市が舞台となっている。基本的な内容は初代と変わらないが、店内の表示が3Dになったほか、コンビニのロゴを自分で作成できるなどのお楽しみ要素が加わった。

プラットフォームをPS2に移した『ザ・コンビニⅢ あの町を独占せよ』は、前作から5年以上が経過した2003年4月（PS2版）に登場。この作品の売りはなんと言っても"あなたのマチのホッとステーション"ことローソンとのタイアップで、ローソンとそっくりの店舗を経営することができるのだ。商品も「からあげクン」や「おにぎり屋のおにぎり」など、ローソンオリジナル商品を取り扱うことができ、親近感がグッと高くなった。なお2008年11月発売の『ザ・コンビニDS 大人の経営力トレーニング』もローソンとのタイアップ作品であり、コンビニ経営に加え「ローソン検定」などのミニゲームが搭載されている。



たばこ、酒、医薬品の販売については、事前に許可を取らなければならない。また、立地によっては認可が下りない場合もある。

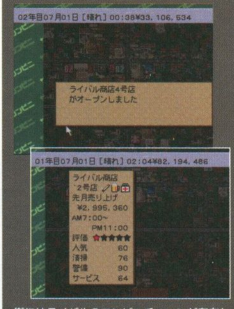
さらに、2006年4月発売の『ザ・コンビニ4〜あの町を独占せよ〜』ではローソンに加え、ドトールコーヒー、エンターブレインとのタイアップが実現。コンビニに併設してカフェを設置することが可能となったほか、エンターブレインの社員が登場することも。ちなみに『ザ・コンビニ3』『ザ・コンビニ4』共に、PC版ではタイアップがなされていない。

さて、この『ザ・コンビニ』シリーズが人気を博す理由のひとつに、現実とのリンクという点があげられる。ローソンとのタイアップはその最たる物であるし、商売繁盛に必要なあらゆる要素も、現実のコンビニ経営に通ずるものがある。そうしたリアリティを追求したシリーズの中で、異端とも言える作品が『ザ・コンビニスペシャル 〜3つの世界を独占せよ〜』である。これは生粋の後継機ではなく、派生作品で「猫の世界」や「RPGの世界」といった架空の世界が舞台となっている。猫の世界ではキャラが全て猫であり、商品が猫缶やマタタビになるなどリアリティよりもユーモアが優先されているのだ。「コンビニを繁盛させる」という目指すところは変わらないものの、金の亡者とならねばならない経営から少し離れた、癒される一作である。

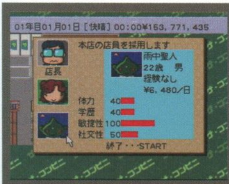


開店前にやるべきことは数多い
店内レイアウトや商品の配置、営業時間の決定など、開店前は大忙しだ。

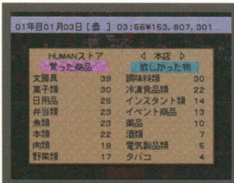
ライバル店をチェック



街にはライバルのコンビニチェーンが存在し、近くにその店舗があると、当然自分の店舗の売上は減少してしまう。ライバルの状況を把握して戦略を立てよう。



ひとつの店舗に店長を含めて3人の従業員を雇うことができる。長く雇っていると能力が向上するので、次店舗の店長候補を育てよう。



商品の売上はデータで一目瞭然。不人気商品は思い切って外し、人気の商品を多く設置するなど、臨機応変な対応が求められる。

外食産業の厳しさがよくわかる経営SLG

ザ・ファミレス



元祖PC版に忠実なのはアートディンク版

『ザ・コンビニ』と同じくPC用のSLGを主力商品にしていたマスターピースが制作した経営SLGが『ザ・ファミレス』である。PS用の移植にあたっては、やはりSLGに強いアートディンクが共同制作、販売を行っている。

同時期に発売された『ザ・ファミレス～史上最強のメニュー～』という作品もあるが、こちらはヒューマンが共同開発と販売を行っており、内容もPC版をほぼそのまま移植しているアートディンク版と異なりアレンジ色が強く出ている。ちなみに現在ゲームアーカイブスでダウンロード販売されているのもこちらである。ただし、この作品はヒューマンが倒産しているため、現在はハムスターが権利を持ち販売している。この辺の販売事情は複雑で、アートディンク版においてもSuperLite1500シリーズではサクセスが発売元になっているなどややこしい。しかし、さらに多くの作品が存在する『ザ・コンビニ』シリーズよりは元が2本しかないのでわかりやすい。購入を考えている方は、無印かサブタイトルが付いているかさえ覚えておけば間違って購入することもないだろう。

というわけで、ここでは無印のアートディンク版を取り上げていくが、基本的なシステムは『ザ・コンビニ』と似ており、マップ毎に定められた目標人口を満たすなど、プレイヤーは飲食店オーナーとなってシナリオクリアを目指す。

しかし、ファミレスといってもいきなりジョナサンやデニーズのような店舗を構えられるわけではなく、最初は和洋中のジャンルから和食はそば屋、洋食は喫茶店、中華はラーメン屋と出店できるジャンルは限られている。そこから経営を軌道に乗せつつ料理人のスキルをアップさせることで別形態の店舗をオープンできるというシステムなのである。



客に提供する料理はレベルによって出せるものが決まっており、料理人のスキルが上がっていくことでメニューが増える仕組み。



シナリオによってクリア条件は異なるが、いずれも店舗運営が成功しなければ結果的にクリアできないので儲けが肝心のゲームである。



マップには地価価格が設定されており、どこに店を建てるかも考えどころ。ライバル店（COM）の状況も把握しておきたい。

人材選定





雇用したキャラの管理も重要。虚弱なキャラは病欠に注意し、賃金アップ要求にも対応しなければならない。店舗が増えると人材が限られてくるため、簡単にクビを切れなくなる。

DATA ザ・ファミレス

メーカー/アートディンク
発売日/1998年12月3日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
Xbox Live Arcade	未配信

PSにはPC版のほぼ純粋な移植である本作と、アレンジ移植である『ザ・ファミレス～史上最強のメニュー～』が存在。配信版は後者である。

※…PS版の発売日・PS版の定価

人材の使い方で人間性がわかる



有名料理人のパロディも

作中には実在の有名料理人をパロった人物が登場し、彼らの能力は高く設定されている。

このゲームはスタッフとして雇用する人物の能力が店舗運営にダイレクトに伝わるので、最低でも料理長と店長は優秀なパラメーターのキャラを選びたいところ。初めから能力値が高いキャラはコストも高いが、見返りは十分である。一方、初期パラメーターが低いキャラでも実戦で鍛えれば成長していくため、重要ポスト以外に配置して成長したら別の店舗の店長に抜擢するなどいろいろな使い方ができる。ただし、誰でも能力が青天井に伸びるわけではないので、やはりある程度の人選は必要だ。

人材を固めたらいよいよ開店である。あとは店舗を年中無休24時間営業に設定してスタッフを社畜に仕立てあげキングオブブラック企業を目指すなど、プレイヤーが好きなように経営方針を決めればいい。無論、そういった極端な経営にはスタッフの



客は混雑にキレて帰ってしまったり、難癖をつけてくるクレーマーも現れるあたりがまたリアル。外食産業で働くのは本当に大変である。

病欠や低賃金不満によるバックレが発生するリスクも背負わなくてはならない。この辺は妙にリアルである。スタッフは一度辞めてもライバル店に移籍しなければ再雇用が可能だが、攻略を優先するなら生かさず殺さずの絶妙なさじ加減で彼らをコントロールしていきたい。

難しい操作や専門的な知識も不要で流れさえ掴めてしまえばサクサク遊べるのが本作の良いところであり、その上でメニューの豊富さや客に料理の嗜好が設定されているなど、細部にこだわっている点は高く評価できる。店舗の内装もプリセットを使えれば、イチからカスタマイズも可能とプレイスタイルに沿った遊び方が用意されている。

話は逸れるが昔こち亀で『ザ・コンビニ』を題材にしたと思われるエピソードで（単行本101巻に収録）、両さんが資金力にモノをいわせ執拗に部長の店舗を潰していったシーンがあったのだが、そういった対戦型モードが本作にも搭載されていたら



風評被害

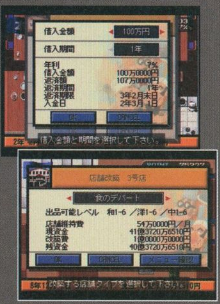
客が勝手に事故を起こしておいて店の評判が下がるとは風評被害もいいところである。

なあと思ったことがある。『いたスト』などもそうであるように、やはり資金力の多寡を人と競い合うゲームは面白いのだ。こち亀の内容は行き過ぎにしても、いまの時代ならオンライン対戦で盛り上がれるはず。弱肉強食の『ザ・ファミレス』を誰か制作してくれないだろうか。



賃金が安いからといって体力のない者を店長にするとすぐに壊れてしまうので注意。優秀なスタッフからの賃金アップ要求にも応えてやろう。

ご利用は計画的に



新店舗を出したいけれど資金が足りない。そんな時は迷わず銀行に借金である。信用度が設定されていたり、繰り上げ返済が可能などこれまた生々しい。



有名店にのし上げるには宣伝活動が欠かせない。最初はDMでコツコツと、ある程度資金が貯まったらいろいろな媒体に広告を出そう。



ラーメン屋から町の中華料理屋、そして高級店と1ジャンル3段階のランクがある。複数のジャンルを展開すればファミレスも作れる。

ゲーム会社の経営手腕とディレクターとしての才能が要求される



ザ・ゲームメーカー

売れ売れ100万本げっとだぜ！

ゲーム業界で生き残れるか

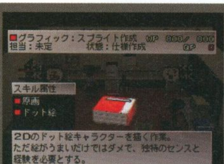
ややマイナーでありながら経営SLGの名作として名高い本作『ザ・ゲームメーカー』は社長としてゲームソフトメーカーの経営を行い、同時にゲーム制作のディレクターとしてスタッフの管理を行っていくゲームである。そのうちどちらの比重が高いのかと言えば、これは圧倒的にディレクターとしての仕事が重要。本作では良いゲームさえ作り出せば自ずと売り上げがついてくる。この辺は現実とやや異なる部分であるが、ゲームの制作過程はリアルそのもの。ゲームの制作に憧れる人は、本作を1度プレイしてディレクターの仕事を疑似体験してみるのがいいだろう。

本作の主人公はゲームメーカーを退社し、独立の道を選んだ青年である。当座の資金はスポンサーが用意してくれており、最低限のスタッフは独立時に前の会社からついてきてくれている。こういった恵まれた状況の中でプレイヤーが目指すのは、ゲームを3本作るうちにミリオンセラーのゲームを世に送り出すことである。もしも、この条件を満たせなかった場合はゲームオーバー。ここは非常に厳しく、90万本の売り上げでも本作では大ヒットとは認められないのである。

様々な行程を経てゲームは制作されていくわけだが、その中で主人公の最も大切な仕事になっているのが、スタッフの管理である。主人公は基本的にゲーム制作の実作業には携わらないため、ドット絵キャラの制作やスプライト表示といった仕事はスタッフ任せになる。ここで主人公はスタッフのやる気を引き出し、体調を管理することでその才能を遺憾なく発揮できる環境を整える必要があるのだ。また、恐ろしいことにスタッフ達は主人公が指示しないかぎり決して家に帰ろうとはしない。時には徹夜仕事も必要であるが、なるべく定時過ぎには家に帰してあげたい。



仕事をこなすことでスタッフは経験を積みレベルが上がる。有能なスタッフはとにかく優先的に育てたい。



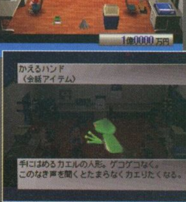
仕様書を書き、その仕事をスタッフに割り振ることでゲームが出来上がっていく。故にゲームの出来はスタッフ次第とも言える。



スタッフの能力に応じて仕事を割り振ることが大切。スタッフの数が増えてからはゲームの内容によってスタッフを入れ替えることも忘れずに。

スタッフ管理は重要





スタッフのヤル気や体力には常に気を配る必要がある。また、スタッフはプレイヤーが指示しない限り家には帰らないので、疲れているスタッフは帰宅させせよう。

DATA ザ・ゲームメーカー 売れ売れ100万本げっとだぜ！

メーカー/アクセラ
発売日/1998年9月23日

定価/5800円

ダウンロード販売

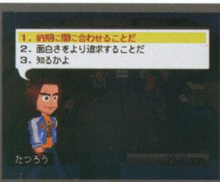
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

2000年3月2日にSuperLite1500シリーズとして廉価版が発売されている。続編や移植が実現していないのが残念である。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

実にリアルなゲームの製作過程



クオリティをとるか納期厳守か…
経営者として、ディレクターとして難しい決断を迫られる場面も多い。

ここで本作のゲーム製作過程を詳しく解説していきたい。まず初めにゲームの企画をたてる必要がある。ここでは予算やスタッフの能力に合わせて、なるべく売れ線のゲームを選びたい。ゲームはジャンルによって、例えばSLGは手堅く売れるが大ヒットしにくいなどの特徴があるため、会社の経済状況なども参考にしなければならない。

制作するゲームの種類が決まればディレクターである主人公は仕様書を書いていく。この作業は自動なので、プレイヤーはただ待っていればOKだ。そして出来上がった仕様書をスタッフへ渡せば、スタッフがその行程の作業を始めるのである。この際にはその作業がなるべく得意なスタッフに仕様書を渡すことが大切。スタッフの能力や得意な作業は事前に確認可能なため、ここでの失敗はありえないし、決してしてはならない。



仲間に加わるスタッフは実に個性的で能力的にも差が大きい。。中には実在の人物をモデルにしたキャラも登場。

こうしてスタッフが作業している最中に、主人公は次の仕様書を作るといった繰り返しで仕事は進んでいく。しかし、ここで主人公はもう1つの重要な仕事をする必要があるのだ。それは仕上がってきた作業に対しOKを出すか、もう少し作り込ませるかの決定である。出来上がってきた作業はQP（クオリティポイント）で評価されている。このポイントが50であれば平均的な作業であるということなのだが、実際には50程度では話にならない。しかし、ゲーム製作には期日が存在するため、延々と作業をやり直しさせるわけにはいかないのだ。この締め切りと品質のジレンマは物を作る仕事をする人ならば誰もが抱えるものであり、このあたりのリアルさが本作の面白さの1つなのである。

こうして作業が進行していけばα版・β版とゲームが完成していく。そして最終的にマスター版がアップし、製品としてのゲームが完成するのだが、



時には恋愛系イベントも
殺伐とした仕事場にも、時には恋愛話が降って湧くことがある。

ここに至る途中に大幅な企画の見直しも可能である。例えば、落ち物パズルとして開発していたものをブロック崩しに変更するなど、時には経営者として思い切った判断をすることも必要だ。

最も身近なネタでありながら、こういったゲーム業界を取り扱ったゲームは意外と少ない。ましてやゲームの製作過程をシミュレートしたゲームは『セガガガ』など、わずかしか存在していない。やはり、身内ネタや暴露ネタにはしってしまうのを危惧してのことなのだろうか。確かに本作にもそういったネタはあるが、嫌らしく感じられる部分はない。この辺に本作制作者のセンスのよさが表れている。



α版、β版開発時に大幅に企画内容を見直すこともできる。時には全く違う内容のゲームに作り替えることも必要だ。



営業力によってゲームの知名度を上げられる。クソゲーが知名度のみで売れてしまうことは現実でもよくある。

雑誌の厳しいチェック



ゲームの出来が悪いと、東府屋ファミ坊こと塩崎剛三氏似のゲーム誌編集長に酷評される。ここでの評価によってゲームの売り上げがおおよそ判明する。

独身男性でも娘を育てる喜びを味わえる

プリンセスメーカー

プリンセスメーカーシリーズ



娘の将来は父親次第

育成ゲームの元祖と言われている本作『プリンセスメーカー』は元々PC-98用として開発・発売された。製作したのは『新世紀エヴァンゲリオン』などのアニメで知られるガイナックス。同社は当時積極的にゲームを製作しており、アニメ部門の赤字をゲーム販売で補っていたという。

本作の目的は勇者である主人公が戦災孤児の少女を引き取り、養女として育てていくこと。主人公は独身であるため男手一つで娘の面倒を見ていかなければならない。こうして10歳の娘を18歳になるまで育て上げればエンディングとなる。娘が不幸になるか幸福になるかは全てプレイヤー次第なのである。



武者修行
武闘派の娘を育てたいのなら積極的に武者修行に出すのがいい。ただし、それなりの装備がないとザコにも勝つことはできない。

本作のシステムは後の多くの育成SLGのお手本となったもので、プレイヤーにストレスを与えることなくスムーズなプレイが可能だ。具体的には1ヶ月のスケジュールを週単位で決め、後はその成り行きを見守ればいいというもの。煩わしいコマンド入力は最小限で済み、スケジュールは自動的にこなされていくため進行もスピーディ。8年間という長いプレイ期間を考えると、こういった配慮は非常に嬉しいものである。もしも本作のシステムが非常に複雑であったら、ここまでのヒットに至ることはなかったであろう。

スケジュールに組み込むことが可能なコマンドは教育・バイト・休養・バカンスの4つで、さらに教育とバイトは細かく分類される。また、教育は基本的に有料で、逆にバイトは給料を得られる。娘を育てるのに食費などはかからないが、教育費やアイテムを購入するための代金は娘自ら稼がなくてはならないのだ。そして、コマンドを実行すれば娘のパラメーターに必ず何らかの効果を及ぼし、これによって娘は成長していく。

シリーズ作品	
プリンセスメーカー2	PC・SS・DC・etc.
プリンセスメーカー ゆめみる妖精	PC・PS・SS・etc.
プリンセスメーカー4	PC・PS2・DS・PSP
プリンセスメーカー5	PC・PS2・PSP



スケジュールを決定し娘を育成
スケジュールはおおまかに分けて教育・仕事・休暇・バカンスの4種類。教育と仕事はそこからさらに細かく分類される。



体調管理も重要
仕事や教育のしすぎで疲労度が高くなれば娘は病気になってしまう。また、モラルが下がり過ぎると非行化し、ちょっと恐い顔になってしまう。

バカンス





バカンスは娘の疲労度を下げる効果があるが、実際にはプレイヤーの目の保養といった意味合いが強い。特にPC版は娘の裸を思う存分堪能することができる。

DATA プリンセスメーカー

メーカー/ガイナックス
発売日/1991年5月24日
定価/14800円

対応ハード
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

オリジナルはPC-9801版。その他にMSX・X68000・Winに移植されている。また、WinとPS2でCGを新しくしたリファイン版も発売されている。

※…PC98版の発売日・PC98版の定価

エンディング制覇は困難な道のり



エンディングは30種類
娘は必ずしもプリンセスになるわけではなく、育て方によってはかなり悲劇的なエンディングを迎えてしまうこともある。

娘は1年ごとに外見も成長していき、まだ幼い少女から大人の女性へと変化していく。そして18歳になった時、これまでのプレイヤーの養育の真価が問われるのである。初代のエンディングは30種類存在するが、その条件はかなり単純なものであった。具体的にはパラメーターで最も高い能力と娘の評価からエンディングの種類が決定する。この際、評価が1200以上であれば問答無用で女王に、800～1200であればプリンセスのエンディングが決定する。残りの28種類のエンディングには様々なものが存在するが、色気が高ければ側室や娼婦、腕力が高ければ将軍や木こりなど、比較的予想しやすいものが揃っている。





Win版も同内容
上の写真はノーマル版のもの。CGの質も98版そのままであり、リファイン版より好む人も多い。



娘の姿も歳とともに成長していく。また、春夏秋冬4種類の服が用意されており着替えも可能だが、特に効果はなく完全に趣味の範囲である。

本作は育成SLGというジャンルを開拓し、かなりのヒットを記録した。そして様々なハードへと移植されていくが、本頁のように娘のヌードが拝めるのはPC版のみである。代わりにコンシューマー版では娘の声を聞くことができる。

続編である『プリンセスメーカー2』では、娘が神様から預かった天界の少女という設定に。基本的なシステムは踏襲しているがエンディングの数は大幅に増加した。また、エンディングの条件もかなり複雑になり、全エンディングを制覇しようとすればかなりの努力が必要になる。また、それとは別に各キャラとの結婚判定が存在し、満たしていればエンディング時に娘が結婚するようになった。プリンセスになるためには、ここで王子との結婚条件を満たさねばならず、プリンセスという単独エンディングは『2』には存在しない（女王はあるが）。そして、何と言っても『2』の最大の目玉は、父親との結婚が実装されたことだろう。この父親との結婚は「真のエンディング」としてその後のシリーズでは定番になっていく。やはり、娘を嫁にだしたくないという父親の気持ちは、ゲームも現実も変わらないのである。



年に1度の収穫祭
収穫祭ではミスコンか武闘大会に出場可能。どちらも名声アップには欠かせないイベントだ。

プリンセスメーカー2



写真はSS版。娘のパラメーターがより細分化され、エンディングの条件も複雑になっている。イベントも増えゲーム性がパワーアップした正統的な続編だと言える。

プリンセスメーカー ゆめみる妖精



写真はSS版。父親の職業によって娘のパラメーターに変化があるため、狙ったエンディングを見るためには序盤から計画性が必要。また、そのエンディング数は非常に多く制覇は困難だ。

育成SLGとギャルゲー2つの分野を開拓した偉大なゲーム

卒業 Graduation

卒業シリーズ



SLGの歴史に名を残すゲーム

『卒業 Graduation』は育成SLGのはしりと言われている『プリンセスメーカー』の1年後に発売された。同ジャンルはまだまだ未開拓な部分も多く残っており、『プリメ』が耕した土地に『卒業』が種を植え育てていったのだといえる。そして本作はギャルゲーという分野の発展にも大きな功績を残しており、本作以降複数の女性キャラが登場するゲームが爆発的に増えていった。また、本作における恋愛要素もまた後のゲームに大きな影響を与え、同年末に発売された『同級生』以降の、恋愛ゲームブームへの足がかりにもなっている。このように本作がゲーム業界に与えた影響は非常に大きく、歴史的にも実に重要な意味を持つ作品だといえるのだ。

本作の主人公は清華女子高等学校の教師をしており、5人の問題児を抱えている。プレイヤーは彼女達が道を踏み外さないように、卒業までの1年間を指導していくことになるのだ。しかし、この問題児達は一筋縄にはいかないメンバーで、主人公が目を離すと勝手な行動ばかりをとる。そこでプレイヤーは彼女達が勝手に組んだスケジュールを変更し、落ちこぼれたりグレたりしないようにしていく必要があるのだ。

こうして1年後には必ずエンディングを迎えることになるが、生徒達のパラメーターによってその種類は様々である。学力が高ければ進学することができ、低すぎれば留年いうことにもなってしまう。また、進学せずに就職する生徒もいれば、魅力が高い場合にはアイドルになってしまうこともある。そして、プレイヤーの目標はやはり彼女達との結婚であろう。本作では結婚可能な人数が決まっていないため重婚が可能。全生徒との五重婚は本作プレイヤーの最高の夢なのである。

シリーズ作品	
卒業Ⅱ Neo Generation	PC・PS・SS・etc.
卒業Ⅲ Wedding Bell	PS・SS
卒業 Next Graduation	PC



生徒のスケジュールを変更

生徒はカラオケなどの予定を勝手に組むため、それを変更して更生させる。ただし、変更できる生徒は1人のみだ。

問題児5人組



主人公が担任をするクラスの生徒達。かなり個性的なメンバーでプレイヤーを悩ませる。彼女達の名字は全て「ザ・ドリフターズ」からとられている。

不良・過労・家出etc.





パラメーターの状態によって女の子は様々な状態に陥る。特に新井は初期状態からいきなり不良になりやすく危険。また、数値が高くても陥るタカビ状態なども存在。

DATA 卒業 Graduation

メーカー/ジャパンホームビデオ
発売日/1992年6月

定価/11800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

オリジナルはPC-98版。コンシューマー機では左記の他に3DOやワンダースワンにも移植されている。現在プレイするなら、やはりWin版だろう。

※…PC98版の発売月・PC98版の定価

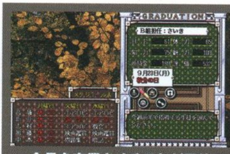
実写にして成功したゲームはない



見回りでイベント発生
休日に見回りをしていると生徒と遭遇することがある。このイベントの中でも未成年の飲酒や喫煙シーンは当時物議を醸した。

本作には具体的な性描写などは存在せず、18禁要素は存在していない。しかし、イベントで発生する生徒の飲酒や喫煙シーンが問題となり、SS版は18歳以上推奨ゲームになっている。もしもエロ関係を期待してSS版を購入しても、その期待にこたえられるようなシーンは存在しないので予め了解しておこう。

本作には続編や派生作品が多く存在するが、オリジナルと比較するとあまりパッとしないものが多い。中でも実写版である『卒業R』はとて



全員を卒業させることが目的
あらゆる状態の中で最悪なのが退学である。1度退学した生徒は決して戻ってくることはなく、こうなってしまうと教師失格である。

つもない破壊力を持っている。どう見ても高校生には見えない5人の役者達、特に志村役の女優は強烈なインパクトを残し、プレイヤーを絶望の淵に叩き落としたのである。

同じく派生作品である『卒業M』は、女性向けの『卒業』というプロジェクトから始まり、漫画や小説といったメディアミックス戦略が進められていった。ゲームとしては1998年に『卒業M 生徒会長の華麗なる陰謀』が発売されたが、これはドラマ仕立てのADVで、育成SLGとしての作品は結局制作されなかった。

直系の続編である『卒業Ⅱ』では生徒同士に相性が存在し、席順によってスケジュール実行時の効果に差が出るようになっていた。生徒のスケジュールを教師が管理するという基本的なシステムは同じであったため、



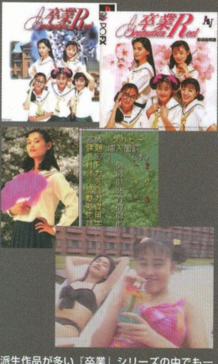
卒業M
生徒が全て男性という女性向けゲーム。当時としてはかなり斬新であった。

目新しさはなかったが前作のファンに支持され、多くのハードでセールスも好調であった。

続く『卒業Ⅲ Wedding Bell』からは製作会社も変わり、最初からPCではなく家庭用ハードでの発売となった。同作の特徴はゲーム開始時に選んだ生徒と既に結婚している、という設定になっていること。この結婚を隠し通しながら、妻を含む5人の生徒達を指導していくことになるのだ。

そして現在までのところの最新作である『卒業 Next Graduation』では初代の5人組の娘達を指導していくことになる。PS2版には親世代とのエンディングも追加されており、ファンにとっては嬉しい話である。

卒業R Graduation Real



派生作品が多い『卒業』シリーズの中でも一際異彩を放つ逸品。PSやPC-FXなどで発売された実写版の『卒業』である。写真を見ただけでその禍々しさは充分に伝わっているだろう。

卒業Ⅱ Neo Generation





写真はPC-9801版。1994年に発売された続編で、舞台は前作と同じだが生徒と主人公が異なっている。ゲームシステム的にも変更点は多いがゲーム性自体は変化がない。

卒業 2nd Generation





『卒業 Next Graduation』のPS2移植版。1作目の生徒達が全てシングルマザーになっており、その娘達を1作目の主人公が担任として受け持つことになる。

国民的トップアイドルを目指せ

THE IDOLM@STER



有料ダウンロードでアイテムが充実

人間が対象の育成SLGは『プリンセスメーカー』のヒットにより一時的にブームとなったが、数としてはそう多いわけではない。その中で最も“カネを稼いだ”であろう作品が本作『THE IDOLM@STER』だ。日本でのXbox360の普及に大きく貢献した作品であり、プレイ動画を面白おかしく改変したMADと呼ばれる作品が動画サイトに次々と投稿されたことで、空前のアイマスブームが巻き起こった。

関連するドラマCDや書籍などが次々に発売され、ついにはアニメ化まで。これほど見事なまでのメディアミックス展開にはなかなかお目にかかれない。なにせゲームをプレイしたことはないが、『アイマス』が好きという人たちも大勢いる世界なのだ。



オリジナルはAC版

2005年7月より稼働し大ヒット。ネットワークサービスは既に終了している。

その一方で、『アイマス』をあまりよく思わない人も非常に多い。Xbox360版の有料ダウンロードコンテンツが、一部の人たちにはバンダイナムコゲームスの拝金主義の象徴と映ったからだ。ゲームプレイに支障をきたすわけではないので、欲しい人だけが買えばいいというシステムではあるのだが、ソーシャルゲームも流行っていない時代にこの有料ダウンロード課金は下世話なものに映ったのだろう。ちなみに有料ダウンロードの販売総額は数億円。社会問題になった「コンプガチャ」に比べればどうということはない金額だが（ただし、本作の派生作品であるソーシャルゲーム、通称『モバマス』も槍玉に挙がったことを付け加えておく）、古き良き時代を知るゲーマーにとってこのアイマス商法は到底受け入れられるものではなかったようだ。しかしながら、本作の完成度は実は非常に高く、もし本作をプレイせずに批判している人がいれば、それは筋違いというもの。批判する前にまずは手に取ってほしい。

シリーズ作品

THE IDOLM@STER LIVE FOR YOU!	Xb360
THE IDOLM@STER SP	PSP
THE IDOLM@STER Dearly Stars	DS
THE IDOLM@STER 2	PS3・Xb360



765（ナムコ）プロダクションの高木社長は、「ワンダーモモ」をプロデュースしたという過去を持つ謎の人物。



プロデュースできるユニット（アイドル）は全部で10。なお、星井美希のみXbox360版から追加された。

ミニゲーム風のレッスン



レッスンは全5種類。テンションが高い状態で臨むとレッスンが簡単になるが、その分だけステータスの伸び幅が小さくなり、場合によってはレッスン自体をサボってしまうことも。

DATA THE IDOLM@STER

メーカー/バンダイナムコゲームス
発売日/2007年1月25日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

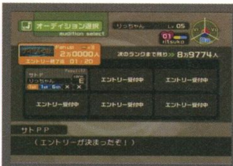
シリーズを通して限定版・同梱版が多いのが特徴。通常版の中古価格はそれほど高くないため、基本的にはそちらの購入をオススメする。

※：Xb360版の発売日・Xb360版の定価

レッスンにオーディション アイドルの道は険しい



しっかりコミュニケーションを
プロデューサーとアイドルは二人三脚。普段のコミュニケーションで確かな信頼感をしっかりと構築しておきたいものだ。



オンライン状態でのオーディションは全国各地のプレイヤーと戦うことになる。なかなか勝てないという人はオフラインで腕を磨こう。



流行に敏感になろう
アイドルのイメージには流行というものがあり、これは逐一変化する。今どのイメージが流行っているのか常に頭に入れておきたい。

本作の目的はプロデューサーとなってトップアイドルを育てること。そのためには日々レッスンに励んだり、オーディションに出場しなければならない。レッスンはボイス・ポーズ・歌詞・ダンス・表現力という計5つを用意。それぞれがミニゲーム風な作りのプレイヤー参加型レッスンとなっている。なお、レッスンを行うことで魅力を表すイメージレベル、およびイメージメーター（ボーカル・ビジュアル・ダンスの高さを表示）が上昇する仕組みだ。また、その日のテンションが高いと各レッスンの難易度が下がり、逆に低い場合は難易度が高まる傾向がある。ただし、難易度が低いレッスンはその分だけパラメーターの上昇幅も低く、またテンションが高い状態だとレッスンをサボることもあるため、一概に高テンション状態がいいというわけではないが、それでもメリットのほうが多いので、如何にしてテンションを高い状態に保てるかがゲームを進める上での最も重要なポイントと言えるだろう。

テンションを上げる方法は幾つか用意されているが、最も効果的なのがオーディションに勝利することだ。手っ取り早く休むコマンドを選択すればテンションは一気に高状態まで回復するのだが、オーディションに勝利すればテンション上昇に加え、より多くのファンを獲得でき、さらにはイメージレベルの上昇にも繋がる。休みがないというのも酷な話だが、トップアイドルへの道はいばらの道。才能よりも日々の努力がモノを言う厳しい世界なのである。

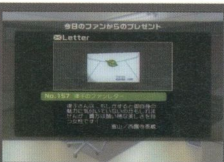
また、アイドルには営業も大切。プレイ開始からしばらくはレッスンとオーディションの繰り返しでレベルを上げ、ある程度レベルが上がったところで営業開始。ここでうまくコミュニケーションをとれると「思い出数」が増加する。この思い出数はオーディションの合否を左右する重要な役割を担っているため、常に完璧な営業を心がけたい。ただし、営業をパーフェクトにこなす（＝ベストな選択肢を選択する）には、あらかじめ回答を知っておく必要がある。

本作でプロデュースできるユニットは全部で10。その全てをトップアイドルに育て上げた時、あなたは伝説のプロデューサーとしてその名を永遠に残すことができるだろう。





頭脳明晰、メガネがトレードマークのりっちゃんこと秋月律子。ちなみに続編ではプロデューサーに転向している。

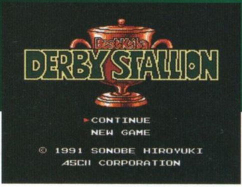


一日の終わりにはアクセサリーなど、ファンからの贈り物が届く。ファンレターはテンションを上げる役割。

TV出演で自分をアピール



オーディションに合格すればTV出演。アピールのタイミングは任意もしくはアイドル一任から選択。レベルが低い状態では声が出ない、転倒などのアクシデントが続出する。



ベスト競馬 ダービースタリオン

ダービースタリオンシリーズ

競馬ファンが待ち望んだ最強馬育成SLG

プレイヤーはオーナーブリーダーとなって愛馬を育て、強豪ひしめく大レースに挑むという競走馬育成SLGの火付け役となったのがご存じ『ダビスタ』シリーズである。

1作目の『ベスト競馬ダービースタリオン』は当初別のタイトルでリリースされる予定だったが、メーカー側が『ベストプレープロ野球』の流れを汲みたいとの理由からこのようなタイトルとなった。ちなみに『ダービースタリオン』とはJRAのダービースタリオンズステークスから取ったものである。現在はレーシングプログラムから消えているレースであるが、ダービー開催日に行われ、日本ダービー5着以内の成績を残した、あるいは海外の主要ダービーを勝った種牡馬の産駒限定という非常に珍しいレースが過去に4年間だけ行われていたのだ。昔からの競馬ファンならきっと覚えている方もいるだろう。

『ベスト競馬』の内容については処女作だけにまだ手探りな面が多く、改変版の『ダービースタリオン全国版』が発売されるまで関西圏のレースは一部のG1競走しか出走できなかった。また『全国版』においても生産は牡馬のみに限られていた。それでも当時はファン待望の競馬ゲームであり、大人が画面にかじり付くファミコンソフトであったのだ。

『ダビスタ』はゲーム内のG1レースを全制覇することがひとつの目標であるが、『II』からは代重ねで最強馬を作ることが可能となり、ブリーダーズカップ（BC）で他プレイヤーと競わせる方向に傾倒していった。しかし、『II』では3代目以降に牝馬が生まれる確率が僅か1%しかなかったため、最強馬生産は血の滲むような地獄の作業であった。

シリーズ作品

ダービースタリオン 全国版	FC
ダービースタリオンII	SFC
ダービースタリオンIII	SFC
ダービースタリオン96	SFC
ダービースタリオン98	SFC
ダービースタリオン	PS・SS
ダービースタリオン99	PS
ダービースタリオン64	64
ダービースタリオンアドバンス	GBA
ダービースタリオン04	PS2
ダービースタリオンP	PSP
ダービースタリオンDS	DS

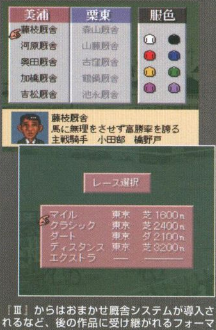


『ダビスタ』は後発の競馬ゲームにもなかなか実装されなかった実況テキストを最初から採用していた。



『II』はスピード血統の種牡馬を重ねていくことが攻略ポイントで、ニホンピロウイナーの父であるスティールハートが重宝された。

ダビスタIII



『III』からはおまかせ厩舎システムが導入されるなど、後の作品に受け継がれるフォーマットがここで完成した。BCでは『II』とPC版『EX』のパスワードも流用可能だった。

DATA ベスト競馬 ダービースタリオン

メーカー/アスキー
発売日/1991年12月21日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

『ベスト競馬』も『全国版』もタダ同然の値段で入手可能。しかし、懐かしのライバル馬に会いたいという理由でもなければSFC以降の作品を勧める。

作者とユーザーのイタチごっこ



スーパーサイヤー登場
日本競馬の歴史を次々に塗り替えた超種牡馬サンデーサイレンスは『Ⅲ』から登場した。



BCで最強馬を作るだけがゲームの楽しみ方ではない。競馬はロマン。好きな配合で手塩に掛けて育てた愛馬がG1に勝てば感涙である。



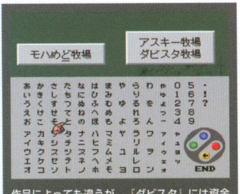
馬柱が能力値の参考に
新聞の印は予想ではなくスピード・スタミナ・勝負根性などの能力値を表している。

ブリーダーズカップ向けの最強馬作りは益々ヒートアップしていき、中毒者は夜な夜なターボファイルを接続して狂気のリセット作業を繰り返し、驚異的なスピードで画面から消える馬を生産していた。また、『ダービースタリオンⅢ』が発売された頃には競馬情報誌で専用コーナーが設けられるなど、メディアも積極的に取り上げていった。世の競馬ブームも手伝ってソフトの売上もうなぎ登りとなり、『Ⅲ』はSLGでは異例のミリオンセールスを記録している。

『Ⅲ』には調教で馬体重を1周させて規格外の馬を生産する禁断の技が発覚して物議を醸したが、そもそもこの綻びを誰がどうやって見つけたのか…。色々と疑問がある。メディアのBC大会でその名を轟かせたダビスタ四天王も使っていた体重回し。厳密には調教で木曜追いをした際に併せ一杯を行うと能力異常が起こるというバグを利用したものである。馬体重が1周してしまう現象自体は勘の良いゲーマーなら気付いて検証できるだろうが、解析かリークでもない限り調教で能力異常が起こるなど果たしてわかるものだろうか。筆者のような凡人ゲーマーは当時不思議に思えて仕方なかったし、『Ⅲ』に関しては誌面を賑わした有名プレイヤーが発売前から既に配合理論を看破してサイキョウクラウド（非体重回し馬）などの最強クラス馬を作っていた経緯もあるので、疑問というより疑惑の念を持っている。

いずれにせよ、一般プレイヤーも試行錯誤しながら配合理論を理解して強い馬を作っていくわけで、換言すれば『ダビスタ』は毎回新しい理論で挑戦状を叩きつけてくる生みの親である薗部博之氏との戦いでもある。1作目ではインブリードのみだった理論もやがてニックスが加わり、『96』で面白配合、PS版『ダービースタリオン』ではニトロ理論といったものまで登場。シリーズとしてはこのPS版が最高の盛り上がりを見せた。セールス記録も歴代最高の173万本で、「ダビスタマガジン」という専門誌まで発行された。

その後も多数のハードで作品が登場したが、PS版をピークに競馬人口の減少とマンネリ化で『ダビスタ』離れが起こった。新作のリリースも2008年に発売された『ダービースタリオンDS』で止まっており、現在はPCで『ダビスタオンライン』のβテストが終了し、パッケージ不要の基本無料ゲームとしてデビュースタンバイ中である。従来のシステムはもうやり尽くした感があるので、新展開でファンを呼び戻せるか注目である。



作品によっても違うが、『ダビスタ』には資金増殖技がある。『96』では牧場名をモハめどにするだけで100億円所持からスタートできる。



プレイヤーの勝利に大きく立ちはだかるのがライバル馬である。新馬戦でレジェンド級の名前があるとリセットしたくなる。

PS版以降は苦戦



64、PS2版に関しては、グラフィックの向上に反してインターフェイスの出来が悪く操作しづらい作品となってしまった。なお、据え置き機は現時点でPS2版が最後である。

ロマンとリアルがテーマの競馬SLG

ウイニングポスト

ウイニングポストシリーズ



馬主気分に浸れる度は『ダビスタ』よりも上

『ダビスタ』と人気を二分した競馬ゲームといえば、もちろん『ウイニングポスト』シリーズである。ファミコンでデビューした『ダビスタ』に対し、こちらはPCが初出である。『ウイポ』の場合は原則PC版を先行発売して後にコンシューマー版という形を取っている。

当シリーズもプレイヤーはオーナーブリーダーとなって生産から育成を一貫して行うが、基本的に調教は調教師に一任するシステムであるため、プレイヤーは繁殖時の種牡馬選びと競走馬のレース選択が主な仕事となる。

しかし、このシリーズでは人脈とドラマ性も重視しており、競馬を通じて様々な出会いとイベントが発生するのも特徴。新作が出る度にその規模は大きくなっていった。調教師や騎手は実在の人物をモチーフにしているが、オリジナルキャラクターも存在し、女性キャラが多数登場。1作目から現在まで継続して登場しているキャラも数名いる。なお、『ウイニングポスト4』からはキャラクターデザインが綺麗な女性を描くことで定評のある「かどたひろし氏」に変わり、一部のお笑い担当キャラを除くと女性は皆美人、男性もイケメン揃いである。

もうひとつ『ウイポ』シリーズの特徴を挙げるなら、ゲーム内で時間が流れているなどリアルさを追求している点だ。無論、他の競馬ゲームでも競走馬をレースで使っていくと年齢が加算され、やがてピークが過ぎて引退という運びであるが、当シリーズでは騎手や調教師もその対象なのである（SFC1作目など作品によって調教師は年齢の設定がないものもある）。また『ウイニングポスト2』においてはプレイヤーも歳を取るシステムが採用されプレイ期間が30年に限定された。しかし、以降の作品は血統を繋げていくことを重視したスタイルになっていったため、年数縛りは廃止された。

シリーズ作品

ウイニングポスト2	PC･SFC･PS･SS
ウイニングポスト3	PC･PS･SS
ウイニングポスト4	PC･PS･DC･PS2
ウイニングポスト5	PC･PS2
ウイニングポスト6	PC･PS2･PSP
ウイニングポスト7	PC･PS2･PS3･PSP
ウイニングポストワールド	PC･PS2･PS3･Wii

※それぞれ各年度版も存在する



初期の作品はレースシーンの作りが甘く非常に簡素なものであった。『ダビスタ』のように実況もない。



シリーズで唯一コンシューマー版が先に出た『2』は、SFCユーザーを意識してか、キャラクターがデフォルメ化されている。

有馬桜子





『ウイポ』の案内役といえば有馬桜子。初期の作品では秘書役も兼ねているが、近年は競馬番組のレポーターを務める知人役として定着。『EX』では実写化もしている。

DATA ウイニングポスト

メーカー/光栄
発売日/1993年9月10日

定価/12800円

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

シリーズ1作目は当然ながら捨て値で売られている。比較的最近のシリーズでもPS2版はかなり安く入手できるので、そちらを試してみるのもいい。

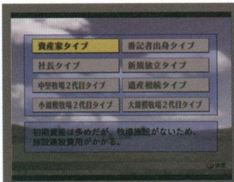
進化を重ねてついに あの名馬も自分のものに



一流調教師荻澤

1作目では毎度！などとなぜか関西人風だが、実在のモデル藤澤和雄師は北海道出身である。

『2』までは配合理論も単純で基本的には良血同士の繁殖で強い馬が誕生する仕組みであり、レースに勝つほど馬の能力がアップするという要素もあったので、ダークレジェンドなどのスーパーホースと呼ばれるオリジナルのライバル馬に勝つのはそう難しいことではなかった。しかし、『ウイニングポスト3』からは配合理論が増大し、年月の経過と産駒の活躍度合により変化する現実の競馬の世界のようにサイアーアライン（血統系図）が更新され、生産が奥の深いものとなっていった。『3』ではプレイヤーがサイアーラインを確立していくのもひとつの目的である。ただ、これは以降の作品にもいえることだが、初心者や血統に詳しくないプレイヤーも楽しめるように、極度の近親配合でなければある程度適当に種付けしてもそれなりに強い馬



『6』では複数の馬主タイプを選択可能。基本的には金を優先させるべきだが、タイプによっては独自のコネクションを活かせるものもある。

が誕生する設計にはなっている。

『ウイニングポスト4』からはさらに世界が広がり、欧米で行われる重賞（4以前も主要G1には出走できた）やドバイワールドカップへの出走が可能になった。他にも海外種牡馬の交配と繋養、海外生産馬のセリ、プレイヤーの生産馬を法人所有馬として出走させられるクラブの導入など、本格的な競馬SLGへと発展していった。さらに同じコーエーが発売している『ジーワンジョッキー』で育てた騎手を連動できる要素も加わった。

この『4』のシステムはその後改良を重ねられ『ウイニングポスト6』で一応の完成型を見せるに至った。現在ナンバリングは『ウイニングポスト7』が最新だが、『7』発売以降も2008年まで『6』のマイナーチェンジ版が発売されるほどユーザーの評価も高かった。

その『7』ではグレード制（レースの格付け）が導入された1984年から史実を追っていくというもので、従来通り様々なイベントを挟みなが



スーパーホース

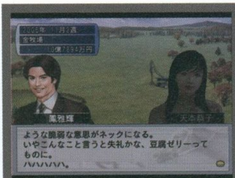
オリジナルのスーパーホースも名物。史実馬に押され影が薄くなったが『7』にも登場する。

ら実在のレジェンドホース達と戦うゲーム性となった。また、史実馬をプレイヤーが所有することも可能で、金・銀・銅・赤のお守りを使えば色に対応した馬を庭先取引で購入することができる。入手ルートはもうひとつあり、史実馬と同じ配合を誕生年に行えば自家生産馬として登場する。

ディープインパクトなどのスターホースを自分のものにできるのは競馬ファンには堪らない要素だが、『7』以降はデータ更新版を連発し、大コケした『ウイニングポストワールド』以外に新たな進展が見られないためだいぶ飽きられてきているのも事実。更新版なのに強気のフルプライス、PS3ではDLCで課金も始めたのでシリーズの今後が非常に心配である。



一流騎手を囲うには勝てる馬にたくさん乗せて友好度を上げること。ただ、友好度MAXでも馬が弱いとすぐポイ捨てされる場合も多々ある。



ウザキャラの鳳も『ウイポ』名物。付き合ってみると可愛げのある一面も見られるのだが、筆者はこいつにだけは絶対に所有馬を売らない。

マイナーチェンジ版





『7』は2004年の発売以降、現在まで主に競走馬とレースプログラムを改訂した更新版を毎年の恒例行事の如く7本も出している。ファンとしてはそろそろ『8』がやりたいのだが…。

経営と育成を両立させ最強クラブを目指せ



Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!

プロサッカークラブをつくろう!シリーズ

1作目にして シリーズ最凶の難易度

近年は携帯機とソーシャルで作品展開を行っている『サカつく』シリーズもセガを代表するタイトルのひとつ。『ウイイレ』や『FIFA』シリーズなど、スポーツジャンルに属するリアルなサッカーゲームは多々あれど、選手の育成とクラブ経営の二面をシミュレートする作品はこのシリーズをおいて他にない。

1作目『Jリーグプロサッカークラブをつくろう!』は、1996年にセガサターン用タイトルとして発売された。1作目からライセンスを取得していたため、当時の現役Jリーガーはすべて実名で登場するなど最初からこだわりを感じさせる内容であった。しかし、試合中選手がラインの外をドリブルで駆け上がってしまったり、誰が蹴ろうがPKは必ず失敗するなど演出の作りの甘さが目につく部分も。PK失敗に関しては仕様上ポストに当たってこぼれ球を詰められるか否かの2種類しか演出が用意されていなかったためにそのような現象が起こったわけだが、その昔、冷静かつ紳士的な振る舞いで知られるアーセン・ベンゲル監督が名古屋グランパスの指揮官を務めていた時、決定的場面でシュートを外した小倉隆史選手に「Kill You!」と激高したように、試合を観戦しているとそんな気持ちがよくわかるシーンも少なくなかった。まあ、処女作故の不備は仕方のないところではある。

シリーズ作品	
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	SS
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	DC
サカつく特大号 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	DC
サカつく特大号2 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	DC
サカつく2002 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	PS2
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	PC
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!アドバンス	GBA
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!3	PS2
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!'04	PS2
プロサッカークラブをつくろう! ヨーロッパチャンピオンシップ	PS2
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!5	PS2
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!6 Pride of J	PSP
サカつくDS ワールドチャレンジ2010	DS
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!7 EURO PLUS	PSP

近年の『サカつく』は金でスター選手を集めれば結果も付いてくる作品が多いが、1作目は資金増殖の裏技を使ってもCPUの強さが尋常ではないので、シリーズ史上最も難易度が高いともいわれている。

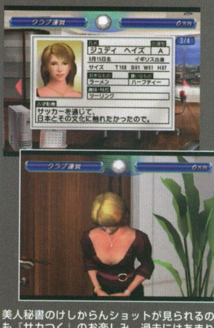


経営と育成の両方を担うゲーム性だが、結果的にクラブを強くすることが経営の安定に繋がるのでチーム作りの重要性は高い。



試合中は選手を直接操作できないのが『サカつく』シリーズの特徴である。プレイヤーはあくまでクラブのオーナーなのである。

ツボを心得ているセガ



美人秘書のけしからんショットが見られるのも『サカつく』のお楽しみ。過去にはあまりの魅力にクラブの金を横領して2億円を貢いでしまう作品もあった。

DATA Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!

メーカー/セガ
発売日/1996年2月23日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / **SS セガサターン** / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

この手のゲームはデータが古くなると極端に価格が安くなるのが常。本作は当然捨て値で売られており、最新版以外のシリーズも軒並み安価である。

セガハードから マルチ展開へ



ライバルクラブ
『サカつく3』からはプレイヤーと同地域に本拠地を置きダービーマッチが開催された。

前作の反省を踏まえて様々な調整や改善を行った『サカつく2』では、後のシリーズに繋がるシステムの基盤を作った。エディットでオリジナル選手をゲーム内に登場させせられるようになったのもこの作品からである。シリーズ全般、1年を消化するのに大変時間のかかるゲームで、ハードと作品によってはロード時間が気になるものもあるが、『サカつく2』はテンポも良い方だといえるだろう。難易度も前作より大幅に下がった。そして、当時はフランスW杯で悲願の初出場を決め全国的にサッカー熱が上がっていたのも関係し、売上はサターン歴代10傑に入る50万本オーバーを記録している。

シリーズはその後ハードをドリームキャストに移し、3作品をリリースした。『サカつく特大号』ではサテライト制の導入などの新システム



基本的にはどの作品もスポンサー料と試合の観戦料が主な資金源。優秀な選手を獲得するためにはとにかく金である。

が追加されたが、この時期の作品はビジュアル面の向上も顕著であった。2002年からはPS2に進出を開始した他、Win版や携帯機にも展開するようになった。また、2006年にはJリーグの舞台を離れ、欧州の主要リーグで戦う『サカつくヨーロッパチャンピオンシップ』も発売。さらに『サカつく6』と『サカつく7EURO+』では、秘書に芸能人の起用も始めた。

ただ、当シリーズはバグが多いことでも有名である。1作目の留学選手を年末に売り飛ばすことで大量資金を得られるものや『2』ではサポーター数を簡単に増加できるなど、プレイヤーにとってゲームを楽にする裏技的なものもある一方で、『3』で起こったゲームが進行できなくなる困った現象もあった。最近の作品でもPSPで発売された『7EURO+』においてJ2からJ1昇格の際にクラブを解雇されてしまうというバグが発覚している。ただし、PSPの作品はアップデートが可能なので、現在



キレまくる選手
すぐ不満を漏らす選手の対応は頭の痛いところ。オーナーにタメ口をきいてくる奴もザラにいる。

この問題は解消されている。

こうした悪作用のバグは勘弁してもらいたいのはいうまでもないが、『サカつく』は一度面白さを知るとリピーターとなる率も高く、気が付くと平気で夜が明けている恐ろしいゲームである。実はまだ触れたことがないという方は試しにどれか1本手にしてみてはいかがだろうか。



『サカつくヨーロッパ』では、海外ビッグクラブで活躍したスーパースターを結集させてドリームチームを作れる楽しみがあった。

オンライン版も存在



2007年からはオンラインサービスも開始した他、ブラウザだけで楽しめる『サカつく7』も登場。ただし、これらのオンラインコンテンツは現在すべて終了している。



エディット選手はやはり愛着の湧くもの。一部の作品は、キャプテン翼など有名漫画のキャラを作成できる特殊エディットも搭載している。



大抵はやり込んでいくと効率を重視するので試合をフルで観戦することはなくなるが、グラフィックや演出はどんどん進化していった。



プロ野球チームもつくろう!

プロ野球チームをつくろう!シリーズ

トルネードで時代を築いた野茂が監修

『プロ野球チームもつくろう!』は、『サカつく』と同じスマイルビットが開発。この作品は『サカつく』のヒットを受けて制作されたため、後にシリーズ化しているが1作目だけは『プロ野球チームも』というタイトルになっている。ゲーム内容も球団の経営と選手の育成を行う点は『サカつく』と同じである。ちなみに『つくろう』シリーズは他に『ダービー馬をつくろう!』シリーズも存在するが、こちらは『ダビスタ』と『ウイポ』を足して2で割ったような内容。競馬だけにチームスポーツを題材としている前記2作とは毛色の違う作品である。

1作目は野茂英雄氏が監修を行っており、氏の提案により選手の移籍の制約については実際のプロ野球規定とは別に通称野茂ルールが採用されている。難易度自体はそう高くもなく、当時の現役選手の実力を知っていれば簡単に戦力を整えられるが、エンディング条件は30年を消化することであるため、かなりの長丁場である。また、試合に負けた腹いせに監督がコーチを殴るなど、現在のリアルグラフィックでは到底表現できないような演出もあり、実名ライセンスを取得している作品にしては自由な一面を垣間見ることができる。なお、セガハード時代の『やきゅつく』は実名選手と架空選手の他に女性や人外も登場し、宇宙選抜と戦うといった展開も用意されている。

2作目からは現行と同じタイトルの『プロ野球チームをつくろう!』に変更され、ハードもドリームキャストへと移行した。基本的には1作目のバージョンアップ版であるが、DC時代に発売された作品はアクション系のスポーツゲーム『プロ野球チームで遊ぼう!』シリーズとデータ連動が可能であった。双方がセットになった作品も発売されている。

シリーズ作品	
プロ野球チームをつくろう!	DC
もっとプロ野球チームをつくろう!	DC
プロ野球チームをつくろう&あそぼう!	DC
プロ野球チームをつくろう!アドバンス	GBA
プロ野球チームをつくろう!2	PS2
プロ野球チームをつくろう!2003	PS2
プロ野球チームをつくろう!3	PS2
プロ野球チームをつくろう!	DS
プロ野球チームをつくろう!2	DS

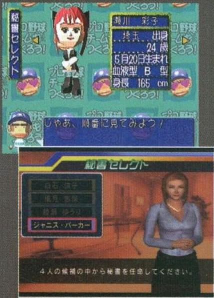


初期の作品は二頭身キャラなのが特徴。実名選手は顔も似せて作っているが、一部の選手は不気味な仕上がりに…。



5年以内に日本一というのがプレイヤーに課せられたひとまずの使命。達成できなかった場合はゲームオーバーである。

やっぱり秘書もいる



秘書がセクシー化するのは後の話で、初期作品は二頭身なのでそちらの方面は期待できない。しかし、業務中に机の上で踊る奇行を見せたりとこちらの秘書も別の面で楽しませてくれる。

DATA プロ野球チームもつくろう!

メーカー/セガ
発売日/1998年2月19日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ
PCE PCエンジン	64 NINTENDO64	PS プレイステーション	**SS セガサターン**	GC ゲームキューブ
PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト	Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス
DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード		

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

本作もやはりデータが古い旧作は非常に安い値段で売られている。時には過去の時代のプロ野球を懐かしむのもいいのではないだろうか。

常勝王国を築くか 流浪の優勝請負人になるか



ベースは実在の球団
『サカつく』と異なり『やきゅつく』シリーズは既存のプロ球団から自チームを選ぶ。

PS2で発売された『プロ野球チームをつくろう!2』からはキャラクターの頭身とデザインがリアルなものとなり、ビジュアル面はセガハード時代とはまるで別物に変貌を遂げ、以後はDS版が発売されるまでこのスタイルを継続していった。

戦力補強に資金を割けるようになるまで我慢の時間となるゲームであるのは『サカつく』にもいえることだが、1シーズンの試合数が多い野球がテーマの当シリーズの方が忍耐力が必要であるように感じる。どの作品でも練習を放置するようなよほどズボラプレイでもなければとりあえず期限内の日本一は達成できるはずだが、必ず訪れる1年目の辛い連敗時期で心が折れてしまうプレイヤーもいる。このゲームを好きになるかは最初の試練次第といっていいだろう。



最初に優秀な監督を雇っておきたいところだが、高額年俸がネック。満足に戦えるようになるまでは選手に金を注いだ方がいいだろう。

ドラフトやFAに資金を回せるようになったら、やはり有名な選手を獲得したいところ。『プロ野球チームをつくろう!2』と『2003』では、特に往年の名選手の力が抜けている傾向にあるため、名球会クラスの選手を若い内から入団させ育成していけば、常勝軍団を作ることも夢ではない。王国を築いた後にどれだけの期間覇権を維持できるかというのも球団社長に扮するアナタの腕の見せどころである。また、日本一の後に世界制覇（一度目の）を達成すると、そのまま現球団に残って他球団をイビり倒すか、同リーグ、あるいは別リーグの最下位球団に移って新たにチーム作りを始めるかが選べるようにもなっているので、優勝請負人を目指すプレイも可能。『やきゅつく2003』ではその選択肢に加えて、オーナーのいきなりの乱心で現球団に残留はするがエディット以外の選手を全員放出…というこれまでに積み重ねてきた功績を一瞬で無に帰すやり直しの選択肢もある。



試合の口出しも可能
ゲームプランは基本監督任せも、回数限定でプレイヤーが介入することもできる。

一方、『プロ野球チームをつくろう!3』ではスキルとチームカラーという要素が追加され、これまで個の力の依存度が高かったゲーム性からチームスポーツの特色を出そうと改革が行われた。さらに来季のレギュレーションを決定する会議などもあり、経営面の仕事も多くなった。



『2003』には、まゆげのノーさんこと元日刊スポーツ編集員の野崎靖博氏が登場。毎月選手に関するレポートを届けてくれる。

そして基本無料へ



『やきゅつく』の方は現在もオンラインサービスが続いており、基本無料形態を取っている。同じくモバゲーのブラウザ版もあるが、こちらは随所にお布施のご案内が…。



手っ取り早く戦力補強するならFAで脂の乗った名選手を獲得するのが効果的。しかし、夢のオーダー計画も金がなければ絵に描いた餅である。



金銭要求はどいつも超一流。ふざけるなと言いたいのはこっちの方である。交渉に失敗するとあっさり球団を去ってしまうので要注意。

親の気分が味わえる人工知能搭載の育てゲー

がんばれ森川君2号



育てゲーブームにも乗り一躍大ヒット



育てられるPiTは全部で5種類。それぞれ性格が異なり、中にはプレイヤーの指示をなかなか聞いてくれないひねくれ者も。


ゲームの基本目的はPiTを育てて、各ステージの「AI　CHIP」を持ち帰らせること。全てのCHIPを集めると何かが起きる!?



プレイヤーはPiTを直接操作することができず、PiTの取った行動に対して「正解」or「不正解」を教えるのみとなる。

1996年11月に登場し、日本で空前の育てゲーブームを巻き起こしたキーチェーンゲーム「たまごっち」。その熱が激化の一途をたどる中で登場したのが、この『がんばれ森川君2号』である。

「たまごっち」と同じように架空の生物を育てる本作だが、エサをやったり、うんちを取り除いたり…といった、単純なものではない。本作で育てる「PiT」と呼ばれるペットにはAI（人工知能）が組み込まれており、プレイヤーが世話することによって“肉体”だけでなく、“知能”も成長していくのである。

例えばPiTに「ボタンは叩くもの」と教えたとする。するとPiTは次にボタンを発見した時、プレイヤーが何も指示しなくてもボタンを叩くようになる。さらに、それを繰り返すことで、腕力も増加していくのだ。最もこの「ボタンは叩くもの」と覚えさせることが思いの外やっかいで、誤って「ボタンは蹴るもの」などと覚えてしまうと、ゲームが行き詰まることになる。

なお、話が前後するが、本作には「プレイヤーはPiTを直接操作できない」という前提が存在する。ゲーム開始当初、PiTはワールド内のあらゆるものに興味を示し、勝手にさまざまな行動を取る。そうした行動をひとつひとつチェックし、正解に導いてあげるのがプレイヤーの仕事なのだ。まさに、人間の赤ん坊を育てているのと同じような感覚といえるだろう。そうして、“我が子”の頭脳と肉体を成長させ、各ステージに存在する「AI　CHIP」を持ち帰らせるのがゲームの目的となる。

また、PiTが持ち帰る物の中にはCDやパワーアップパーツ、外装などが存在。それらを装備することで見た目の変化や腕力、脚力が増加するほか、CDはPiTが自ら選曲しBGMを変更する。

ちなみに、PiTの可愛らしい姿が人気を博し、ゲームだけでなく漫画にもメディア展開がなされている。冒頭で紹介した「たまごっち」の人気には及ばないものの、当時の「育てゲー」を代表する愛されるキャラクターなのは間違いないだろう。



プレイヤーが正解や不正解を教えなくても、行動に対する反応で自ら学習することも。嫌いなものには、おのずと近づかなくなる。

DATA がんばれ森川君2号

メーカー/ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日/1997年5月23日

定価/4800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
Xbox Live Arcade	未配信

ゲームアーカイブスの配信も利用可能だが、中古ソフトを購入した方がかなり安くなる。配信版はPSPでプレイ可能だということが利点だ。

プッカを教育し一人前の採掘師に育て上げる

ここ掘れ!プッカ



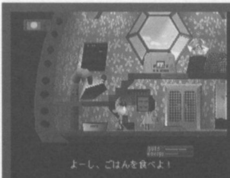
ネズミのような外見の不思議な生物



「プッカ」の目的は宇宙石を採取することだが、初めのうちはプレイヤーが指示を出して色々と教えてやらなければならない。



プッカが地下へ入るとプレイヤーが指示することができなくなる。教育が上手くいっているかどうかが試される場所である。



プッカにご飯を食べさせたりお風呂に入れてやることで、満腹度やヤル気を上昇させることができる。

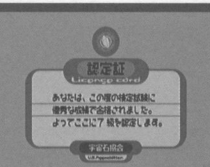
『ここ掘れ!プッカ』は『頑張れ森川君2号』に続く人工知能を利用したSCEの育成SLG第2弾…なのだが、残念ながら前作のようなヒットには至らなかった。その理由はいくつかあるが、1つは既に本作の様な育成ゲームのブームが終わっていたこと。そしてもう1つはジャンルこそ微妙に違うものの、前年に発売された『どこでもいっしょ』と比較して本作のキャラが地味だったからではなかろうか。

本作のゲーム性は『森川君』と同様に自分で操作できないキャラに学習させていき、最終目標を達成するというもの。本作ではそのキャラが「プッカ」と呼ばれるネズミのような生物、目的は宇宙石を集めることで、最終的にはこれまで1つしか見つかっていない「銀河石」を入手することになる。

プレイヤーはプッカに様々な指示を出して宇宙石を採掘させていくのだが、基本的にはプッカが考えた行動次第で、あまり直接的な指示を出すことはできない。初めのうちはプッカはあまり賢くないので、宇宙石を採掘しても、いらないものとして捨てようとしたりする。そこでプレイヤーがプッカに、その物体が宇宙石であることを教えてあげる必要があるのだ。こういった行為を繰り返していくうちにプッカは様々なことを学習し、自主的に採掘を完遂できるようになっていく。

こうしてプレイヤーによって育成されたプッカは、電波が届かない地下へ潜った場合でも自ら宇宙石を発掘し持ち帰ってくれるようになるのだ。また、プッカはお風呂好きであったり、ラブリーと呼ばれる生物達を可愛がったりといった一面もあり、見ているだけでも癒される存在だ。ゲームオーバーになるのはプレイヤーが財政破綻した場合のみなので気軽にプレイできるのもポイントが高い。

近年ではこういった育成ゲームはあまり見かけなくなってしまった。やはりハードの進化に伴い派手なゲームが好まれるようになり、こういった地味なゲーム性は受けなくなっているのだろうか。携帯ハードとは相性がピッタリだと思うのだが…。



宇宙石協会主催のプッカ検定試験に合格すれば★を入手することができる。★がたまると称号を得られプッカが長時間行動できるようになる。

DATA ここ掘れ!プッカ

メーカー/ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日/2000年12月7日

定価/5800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
Xbox Live Arcade	未配信

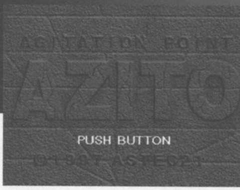
ややマイナーなタイトルで今後も移植されることはないだろう。中古ソフトを購入するよりは配信を利用したほうが安上がりにすむ。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

少年時代に憧れた秘密基地を作成・経営する

AZITO



AZITOシリーズ

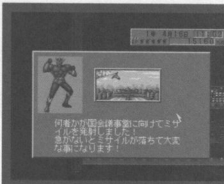
アジト建設のために仕事を辞める

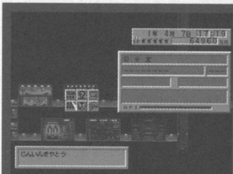
秘密基地作成シミュレーションと銘打たれた本作『AZITO』は、子供の頃に思い浮かべた夢を実現してくれる経営SLG。地下基地を建設し敵勢力の打倒を目指すゲームである。当時こういったジャンルのゲームは存在しておらず、本作は経営SLGの中でも一際異彩を放つ存在であった。また、同時に面白さは未知数であり、手を出すことが躊躇われたのも事実。マイナーメーカーの作品ということで、各媒体への露出も控えめであり大々的な広告をうたれることもなかった。しかし、本作の面白さは口コミで広まり、隠れた名作としてSLG好きの間では認識されている。

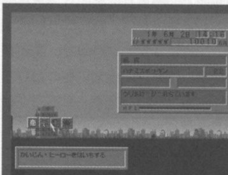
本作の主人公は会社を退職した元サラリーマン。これまでに貯めてきた資金と人脈をもとに、子供の頃に夢であったアジトの建設を目指すのである。建設にはいくつかのルールがあり、アジトの主要な施設は地下にしか作ることができない。また、アジトは必ず階段かエレベーターで地上と繋がっている必要があり、動力炉と司令室は必ず設置しなければならない。そして各施設には人員を配置しなければ作動させることはできないのである。

プレイヤーはこのアジトの研究室で商品を開発し、地上に設置したカモフラージュで販売し、利益をあげることでアジトの運営資金を稼ぐ必要があるのだ。様々な研究には資金が必要であり、人員へは給与を支払わなければならない。これが不能になった場合、つまり資金がマイナスになってしまった場合はゲームオーバーになってしまう。世を捨てた身であっても、やはりお金は必要になってくるのである。

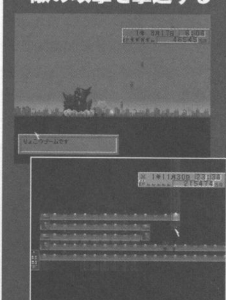
シリーズ作品	
AZITO2	PS
アジト3	PS
AZITO 3D	3DS


開発した怪人・ヒーローは基地の防衛に使うだけでなく、諜報活動を行わせることで様々なイベントを発生させられる。


地下を掘り進め動力炉・研究室・工場などの施設を設置し、自分だけのアジトを作り上げる。長年の夢が叶った瞬間だ。


アジトにかかる経費はカモフラージュと呼ばれる施設で商品を売ることで賄う。商品は研究室で開発することが可能だ。

敵の攻撃を撃退する


敵の侵入を防ぐには、こちらも怪人・ヒーローなどを開発・配置し戦わせる必要がある。また、ダンジョン内に罠を設置し敵を弱らせるのも有効だ。

DATA AZITO

メーカー/ASTEC21
発売日/1997年2月28日

定価/5800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	**PS プレイステーション**	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

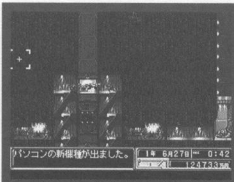
シリーズを通して販売本数が少なく、やや入手しにくい。初代は配信が利用可能なため問題ないが、2と3は配信がなく中古価格も高めである。

版権キャラ使用はバンプレストならでは

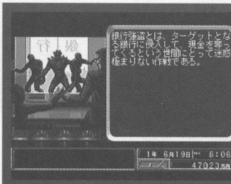


AZITO2

1998年10月15日に発売された2作目。本作から発売がバンプレストになった。



初代ではひたすら敵の攻撃を撃退するのみであったが、2作目からは敵基地に対しての攻撃が可能になった。



作戦で敵の弱体化をはかる

悪側は銀行強盗や幼稚園バス襲撃などの作戦を実行可能。

アジトの建設も順調に進み、経営が軌道に乗った頃に敵からの通信が入る。実は主人公がアジトを建設した場所には、それ以前からアジトを所有していた勢力があり、主人公達のアジトに攻撃を仕掛けてくるのだ。

敵の攻撃を撃退するには幾つかの手段がある。1つは通路に罠を仕掛けることである。これは基地建設時に予め敵の侵攻ルート上の通路を罠付きのものにしておかなければならず、設置できる数の上限もある。他にも保安室に人員を配置することでも敵に対抗することができるが、これはあまり効率がよくない。やはり最も効果的な対策は、敵に対抗してこちらも怪人やヒーローを研究し、施設に設置することなのである。研究可能なのは怪人・ヒーロー・ヒロインの小型兵器、ロボット・怪獣・戦闘機・戦艦の大型兵器である。大型兵器は専用の格納庫が必要なため、これを建設しなければ設置することができない。また、砲台を研究・設置すれば敵を自動的に攻撃をしてくれるが、工場で弾を生産する必要がある。

こうして敵の攻撃を防ぎきればステージクリアとなり、次のステージへと進めるのだが、初代『AZITO』ではこちらから攻撃を仕掛けることはできない。ひたすら敵の攻撃から基地を防衛するだけなのだ。

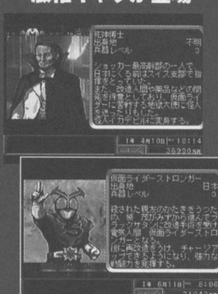
2作目にあたる『AZITO2』はバンプレストから発売され、そのおかげで様々な版権キャラが使用可能になり、仮面ライダーや怪人などを開発できるようになった。まさしくショッカー首領になったような気分になる作品だ。また、『2』では正義か悪かを選んでプレイすることになり、選択した勢力によって開発できる商品や兵器などが異なっている。ヒーロー好きであれば正義を、怪人に愛着がある人は悪を選んでプレイするのがいいだろう。そして『2』では敵のアジトに攻撃を仕掛けることが可能になった。これによって、防衛ばかりでストレスがたまっていたプレイヤーも憂さを晴らすことができたのである。

続く3作目は版権ゲームの色がより前面に押し出されるようになり、研究できるキャラの数が増えた。また、視点がクォータービューになったのも大きな変更点だ。その後、最新作が3DSから発売されているが、残念ながら版権キャラは使用できない。



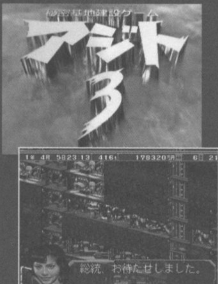
プレイヤーは正義か悪かを選んでプレイを始める。悪側では怪獣や怪人が、正義側ではヒーローやヒロインなどが開発可能になる。

版権キャラが登場



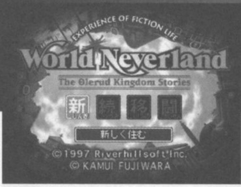
バンプレストから発売されるようになったおかげで、仮面ライダーなどのヒーローや悪役キャラが使用可能に。これにより秘密基地感が大幅アップした。

アジト3



シリーズ3作目。前作よりも版権キャラが大幅に増え、スペクトルマン・バロムワン・イナズマンなども登場。ヒーロー世代にはたまらないゲームになっている。

現実世界に疲れたらオルルド王国でちょっとひと息



ワールド・ネバーランド
～オルルド王国物語～

オルルド王国で気ままな人生を送ろう

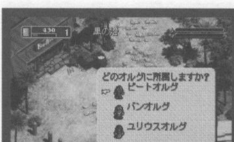
物語の舞台はオルルド王国と呼ばれるのどかな王国。人口は100人ほどで地球時間で30日ほど、つまり1ヶ月程度で1年が過ぎる。ここでの生活を気ままに楽しむというのが本作の趣旨であり、これといった目的はなし。ゲーム内のルールに則ってさえいれば何をするのもプレイヤーの自由だ。ちなみにプレイヤーキャラクターは寿命が来ると死んでしまうが、結婚して子供を設けていれば、プレイヤーキャラクターの権利をその子どもに譲り渡すことができるので、延々とオルルド王国での生活を楽しむことが可能である（子供に権利を譲らないまま寿命を迎えるとゲーム終了）。

ここでオルルド王国で人生を謳歌するにあたっての最も基本的なルールを説明しておこう。オルルド王国の住人たちは必ず何らかのオルグと呼ばれる組織に所属しなければならず、それぞれが国家のための経済活動を担う必要がある。なにせ100人程度の小さな国家だ。潤沢な資金があるわけではないし、他国との貿易もさほど活発ではないと思われる。1人1人の勤労によってこの小国家は維持できているといっても過言ではないだろう。もっとも、労働をサボったとしてもこれといったペナルティは用意されていないので、自堕落な日々を送るという選択肢ももちろんある。しかしながら、各オルグにはランクが用意されており、ランクが高い人ほど人々からの信頼を得られやすいことに加え、より上位の生産物を収穫する権利が発生するため、結果的に充実した人生を送ることができるのである。サボってばかりでは当然何も生まれない。ゲームの魅力も半減というものだ。

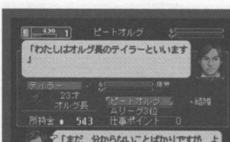
ちなみに所属できるオルグは4種類となっている。ただし親衛隊オルグだけは別格となっており、特定の条件を満たした者のみが所属できる上級オルグとなっている。何か目的が欲しいという方は、とりあえず親衛隊オルグへの所属を目指してみるといいだろう。

シリーズ作品

ワールド・ネバーランド2 ～プルト共和国物語～	PC・PS・DC
ワールド・ネバーランド～ナルル王国物語～	PSP
ワールド・ネバーランド～ククリア王国物語～	PSP
ワールド・ネバーランド～ゼーン大陸物語～	PC

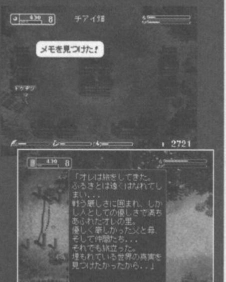


オルルド王国で生きていくにあたって、まずは所属オルグを決めることになる。成人した全ての住人はオルグに所属しなければならない。



オフラインとはいえ、人との会話も大事にしよう。なにせ人口100人程度の狭い王国。誰かに嫌われたら一巻の終わり…と妄想。

残されたメモ



窪みのあるところで発見される「残されたメモ」には王国に関する貴重な話の数々が書かれている。これを読み進めることで感情移入度が増すので、王国内を隈なく探索してみよう。

DATA ワールド・ネバーランド ～オルルド王国物語～

メーカー／リバーヒルソフト
発売日／1997年10月23日

定価／5800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

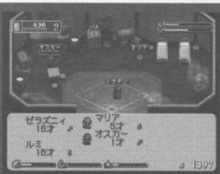
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

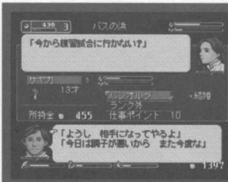
初代と2作目がパックになったPSP版や3本パックのPC版などがお買い得。中古ソフトも安めであり入手に困るようなことはないだろう。

※…PS版の発売日・PS版の定価

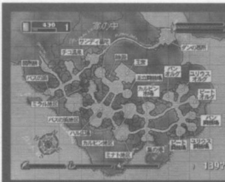
恋愛に結婚 子作りまで



子供は最大6人まで
6人未満の状況で子作りを行うと、子供が生まれる可能性がある。



住人と練習試合を行うことも可能。中には一度断ってもしつこく付きまとってくる住人もいるだろうが、そこはご愛嬌ということで。



王国には様々な施設が存在
小さな王国だが1日も短いので、何かしらの目的がある場合は時間の経過に注意したい。

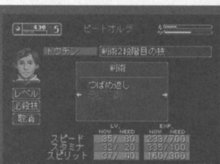
オルルド王国には様々なイベントが用意されているが、中でも例年大盛り上がりを見せるのが武術大会である。各オルグはそれぞれで生産物の他に流派が異なり、ピートオルグは剣術を得意としている。同様にパンオルグは格闘術、ユリウスオルグは魔術を扱うオルグとなっているが、これらはいわゆる三つ巴の関係であり、有利不利は存在しない。あまり悩まずに自分が好きなオルグに所属するといい。ちなみに能力は各オルグに用意されている。

王国では随時リーグ制の試合が行われており、勝利することでランクが上昇（他にも仕事ポイントを貯めることでも上昇する）。また、4年に1回「ドラゴンドロップ杯」が開催され、これに優勝すると龍「バグウェル」への対戦権が与えられる。ただし参加資格は各オルグのAランクオルグ員となっているので、バグウェルに挑戦したいのであればコツコツとランクを上げていこう。

ところで、鍛錬と勤労だけがオルルド王国の暮らしではない。現実世界と同じく恋愛も重要な要素だ。先ほど述べたように、本作は世代交代で永遠に遊べることができるので、何とか結婚までこぎつけて子供を残したいところ。恋愛は会話とデートの繰り返しで発展させるのが基本だが、「異性に話しかけられない」というシャイな方は、20日に行われる星の日と呼ばれる大規模な合コンに参加して伴侶を見つけるといいだろう。

ちなみに子作りイベントもしっかりと用意されているのだが、「子供を作ろうよ」「そうしよう」というあまりに淡白過ぎる内容なので、何が起きているかは脳内で補完すべし。子作りイベントが発生し、かつ上手いこと懐妊となれば、数日経過した後に子供が誕生する。子供は6人まで作ることができ、両親のステータスが高いほど子供の素質もアップする仕組みだ。

本作が発売されたのは1997年。その後、数年おきに新作が登場しており、これから遊ぼうというのであれば追加要素のある最新作を手に入れるのがベストな選択だろう（現時点での最新作はPSP『ククリア王国物語』）。オフライン用ゲームなので、たとえばMMORPGのように他人が介在することはないため物足りなさを覚える方もいるかも知れないが、逆に考えれば対人の煩わしさからも開放されるということだ。のんびりと、好きな時に、思うがままに遊ぶことができるこういったゲームは実はなかなか貴重な存在だ。決して派手さはないが、長く遊べる良作と言えるだろう。

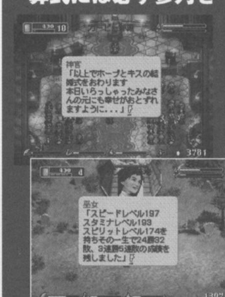


試合では強烈な必殺技を繰り出す場合もあるが、この必殺技はレベルに応じて習得していく仕組みとなっている。



チコ温泉に入れば疲労とストレスが回復。また、病気も治るので湯治にはもってこいだ。もちろんデートで訪れてもいい。

葬式には必ず参列を



ここオルルド王国では結婚や葬式も執り行われる。参列は自由だが、葬式の場合は祈りを捧げることでパラメーターが大幅にアップ。少々不謹慎だが可能な限り参列しておきたい。



モンスターファーム

CDからさまざまなモンスターが誕生

　CDからモンスターが誕生する。当時、そんな意表をついた売り文句で、プレイヤーの心をガッチリ掴んだのがこの初代『モンスターファーム』である。本作は音楽CDや他のPSソフト、SSソフト、PCのCDロムなどをPS本体にセットすることで、新たなモンスターを誕生させせることができる。今でこそ、ネットの普及によって簡単に情報を手に入れることができるが、当時は「iモード」すらまだない時代、CDを入れるまでどのようなモンスターが誕生するのか分からず、その未知なる興奮がプレイヤーを惹きつけたのだろう。

　また、近年CDの売上が激減して久しいが、当時はまさにCD全盛期。本作が登場した1997年のCD売上はシングル、アルバムを併せて約4億5710万枚（2011年は約1億9660万枚）。ミリオンセラーも16曲誕生（同5曲で全てAKB48）している。そうしたCDが身近にあった時代にも支えられ、本作は70万本以上の大ヒットを記録することになった。ちなみに、1997年にダブルミリオンを達成した「CAN YOU CELEBRATE？」をセットすると、レアモンスター「ネーデル」が誕生する。

　モンスターには力の強いゴーレム系、スピードの速いピクシー系、打たれ強いワーム系…といったように、全部で20の血統が存在。さらに各血統には複数のモンスターが属しているため、その総数はなんと215種類にも及ぶ。プレイヤーはこれらのモンスターを育成し、大会にて他のモンスターと戦わせるのだが、スパルタで育成するもよし、甘やかして育てるもよし、ひとつの能力をひたすら高めるもよし…と、自由度は高い。ただし、偏った育て方をすると、モンスターが逃げ出すなどさまざまな弊害が発生するため、いかに強いモンスターを育てあげるかが腕の見せ所となる。

シリーズ作品

シリーズ作品	
モンスターファーム2	PS
モンスターファーム	PS2
モンスターファームアドバンス	GBA
モンスターファームアドバンス2	GBA
モンスターファーム4	PS2
かいて しゃべって はじめよう!モンスターファームDS	DS
モンスターファームDS2 甦る!マスターブリーダー伝説!	DS

※育成SLGのみを掲載

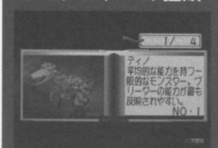


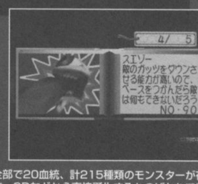
モンスターを誕生させ、育成し、他のモンスターと戦わせる育成SLG。より強いモンスターを育てることが目標となる。



音楽CDなどをPS本体にセットすることで、3Dのモンスターが誕生（円盤石再生）。CDの種類で誕生するモンスターは変化する。

モンスターの種類





全部で20血統、計215種類のモンスターが存在。CDなどから直接誕生するものばかりではなく、モンスター同士を組み合わせることで、出現するものも。

DATA モンスターファーム

メーカー/テクモ
発売日/1997年7月24日

定価/5800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

廉価版も存在。かなりヒットしたゲームのため、中古ソフトの流通量も多い。そのため中古価格は安価で入手も容易である。

対応ハード					
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

時代とともに変化する モンスター誕生の方法



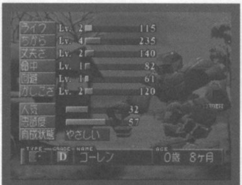
強いモンスターを育てる
モンスターにさまざまな作業やトレーニングを行わせることで、各能力がアップする。

ゲーム内での強いモンスターとは、パラメーターの高いモンスターを指す。モンスターには「ライフ」や「ちから」など複数のパラメーターが存在しており、それぞれが数値化されているのだが、育成によってこの数値をアップさせていくのだ。各パラメーターはいずれも最大999まで上げることができ、複数のモンスターを犠牲にすることで、全てをMAXにすることも可能であった。

そうして育てあげたモンスターで四大大会と呼ばれる大会に勝利し、「名人」の称号を得ることが一応の目標となるが、楽しみはそこで終わらない。育てたモンスターを友だち同士で戦わせることもできるうえ、テクモ公認の「モンスター甲子園」なる大会も開催され熱戦が繰り広げられた。なお、第1回大会の開催はゲーム発売から1カ月程度しか経っ



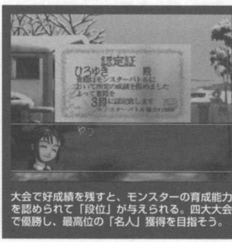
育てたモンスターを大会に出場させることで、賞金や人気が得られる。さらに大会で優勝すれば、より上位の大会への出場権を獲得。



モンスターの育成状態は画面で一目瞭然。特定の能力に特化させるか、バランスよく育てるか、全てはプレイヤーに任されている。

ていないにもかかわらず、全てのパラメーターがMAXというプレイヤーも少なくなかったという。

こうした熱狂的なファンの支持を受けて、続編も次々と登場することになる。それとともに少しずつモンスター誕生の仕様も改変され、2001年3月にPS2で登場した『モンスターファーム』ではDVDからのモンスター誕生が可能に。プラットフォームをGBAに移した『モンスターファームアドバンス』（2001年12月発売）では、文字を打ち込むことでモンスターが誕生する「文字盤再生」が用いられた。さらに、2004年秋に携帯電話FOMA向けに配信されたアプリ『モンスターファームPOP』ではカメラ機能を利用した「カメラ再生」。2007年7月にシリーズ10周年を記念して登場した『かいて しゃべって はじめよう！ モンスターファームDS』では、タッチパネルに模様を描く「魔法陣再生」、音声を認識させる「呪文再生」…と、時代を感じさせる誕生法が次々



大会で好成績を残すと、モンスターの育成能力を認められて「段位」が与えられる。四大大会で優勝し、最高位の「名人」獲得を目指そう。



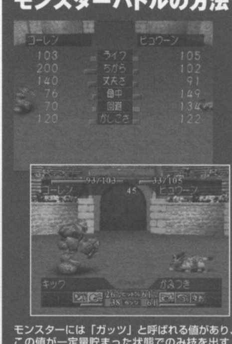
さまざまな秘境を探検する
年に数回、遺跡などを探検するイベントが発生。貴重なアイテムが手に入ることも。

と登場していく。

そうした中でテクモは、アニメやトレーディングカードゲームにもメディア展開を開始。アニメは1999年〜2000年にかけて第2期までが放送、カードも同時期から第4弾まで発売された。加えて、これらのカードを題材にした『モンスターファームバトルカードGB』（1999年12月発売）などのゲームも登場するが、当時から爆発的な支持を集めていた「ポケモン」の人気には遠く及ばなかった。

またゲームのシリーズとしては、登場するモンスターをキャラクターとしたアクションゲーム『モンスターファームジャンプ』など、育成SLG以外のジャンルも存在する。

モンスターバトルの方法



モンスターには「ガッツ」と呼ばれる値があり、この値が一定量貯まった状態でのみ技を出すことが可能となる。技を出すとガッツは減少するため、繰り出すタイミングが重要となる。

限りなくアクションゲーム寄りな農業シミュレーション

大地くんクライシス



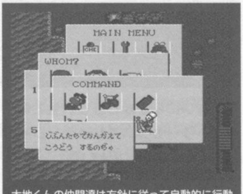
アクション要素を捨てきれなかった



火山灰に覆われた島に緑を取り戻すのが目的。火山灰除去→作物収穫→作物販売→苗木購入→緑化というのがゲームの流れ。

mixiの『サンシャイン牧場』をはじめ、現在では数多く存在する農業SLG。この『大地くんクライシス』はその元祖とも言うべき存在であり、農業シミュレータというゲームジャンルを確立した存在として有名である。

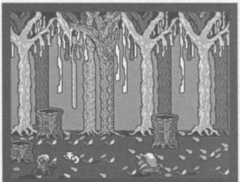
本作が発売された当時はファミコンブームが一段落し、ゲーム業界全体が円熟期を迎えていた頃。それまでの人気ジャンル一辺倒の発売傾向から、多様なゲームが発売されるようになった時期である。そんな時代でも一風変わったゲーム性を持つ本作は、ゲーム雑誌などでも比較的大きく掲載されていた。



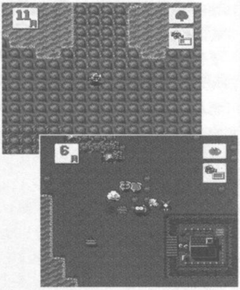
大地くんの仲間達は方針に従って自動的に行動する。とは言っても、あまりシビアに方針を変える必要はなく、かなりアバウトでも構わない。

基本的なゲーム性は農作物を育成・収穫して資金を稼ぐという繰り返し。本作ではそこに島の緑化という目的があり、火山灰の除去も必要となってくる。また、本作はまだSLGがそれほど一般に普及する前のゲームであるためか、非常にアクション要素が強いものになっている。時間はリアルタイムで経過し、敵の妨害も頻繁に入るため非常に忙しい。一応、水路を使って敵の妨害を防いだりなど、多少の戦略性は存在するが、思考タイプのゲームであるとは言い難い。直接操作可能なキャラは大地君のみで、他のキャラには指示をだすことになるのだが、彼らはあまり頼りにならず結局は放ったらかしに近い状態になってしまう。

また、緑化を果たした後にはステージボスとのバトルになり、アクションゲームへと移行する。ハッキリ言ってこのアクションバトルは蛇足であるのだが、その当時の制作者にはボスとのバトルというものが、どうしても外せない要素だったのであろう。



島の75%以上を緑化すればそのステージボスとのバトルになる。このバトルはアクションゲームになっているため、苦手な人は少々厳しい。





本作のキャラはTV朝日系列で放送されていたパオパオチャンネルのヒット曲「ヤーレンソーラン北海道」で使われていたものである。

DATA 大地くんクライシス

メーカー/サリオ
発売日/1989年11月22日

定価/6400円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン
64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

ソフトは比較的安価に入手可能だが、セーブするためには別にバックアップメモリを購入しなければならない。また、今後の配信は期待薄だ。

交配と罠の設置という2つのゲーム性を持つ

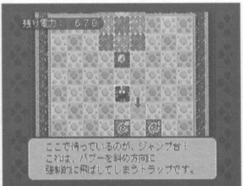
アストロノーカ



宇宙規模になった農業SLG



農作物を育てて売ることに加え、品種改良と罠によるパズル要素を加えたのが本作の特徴。目指すは宇宙一の農家である。



罠は電力を消費するため、設置できる個数が限られる。また、同じ罠を続けて使用しているとバブーが進化してしまい、罠が効かなくなる。



重さや模様など品評会によって審査の対象となる項目が変わってくる。優勝するためには交配による品種改良が欠かせない。

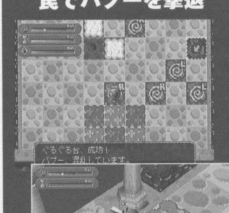
左頁の『大地くんクライシス』から9年後に発売された、この『アストロノーカ』は同様に農業をテーマにしたSLGであるが、そのゲーム性は大きく異なっている。しかし、共通点もいくつかあり、1つは農作物を売って資金を得るということ、そして農作業の邪魔をする敵が登場することである。

本作の目標は宇宙一の農家になること。そのために「全宇宙野菜コンクール」で優勝することが目的となる。しかし、主人公が農業を営む惑星にはバブーと呼ばれる害獣が住んでおり、畑の野菜を食い荒らしてしまうのである。そこで主人公は畑の前に罠を仕掛けることでバブーを撃退し、野菜を守る必要があるのだ。罠には様々な種類があり、落とし穴やジャンプ台のほか、冷水をあびせるものや電流を流し感電させるものもある。これらの罠を上手く配置し、バブーのスタミナややる気を奪えば、野菜を守ることができる。

ならば強力な罠のみをひたすら使い続ければ簡単に撃退できるのでは、と思うかもしれないが、そうはいかないのである。バブーには罠に対抗して進化していく能力があり、特に同じ罠を続けて使っていると進化が早くなってしまう。このバブーとの知恵比べはパズルゲームとしての要素も持ち、本作の重要なゲーム性の1つになっている。

そしてもう1つの本作の重要な要素が品種改良である。交配マシンで野菜の種を掛け合わせると、野菜に重たい・大きい・面白模様といった属性がつくようになる。これらを上手く組み合わせていくことで、コンクールで評価の高い野菜を作れるようになる。コンクールの審査基準は予め決まっているため、上手くその特徴を伸ばすように交配していけば優勝も難しくはない。農夫ランキングもグングン上がっていくはずだ。

罠でバブーを撃退



農作物を食い荒らすバブーを撃退するために9×9マスのフィールドに罠を仕掛ける。罠でバブーのスタミナかやる気を奪えば、バブーは農作物を諦めて帰っていく。

DATA アストロノーカ

メーカー/エニックス
発売日/1998年8月27日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	**PS プレイステーション**	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
Xbox Live Arcade	未配信

中古ソフトの価格はやや高めであるため、ゲームアーカイブスの配信を利用するのがいいだろう。PS3&PSPに対応している。

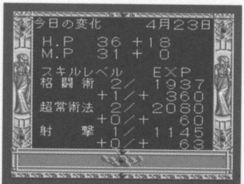
タイトル・メーカー・外見全てからクソゲー臭が漂う

放課後 in Beppin 女学院

この絵柄が気に入れば買いかもしれないが…



3人のキャラから1人を選んでゲームスタート。この1枚絵のみで多くのプレイヤーからやる気を奪うことは間違いない。



日々の行動や訓練によってパラメーターが変化していくのだが、毎日の行動選択が非常に煩わしい。せめて1週間単位にして欲しかった。

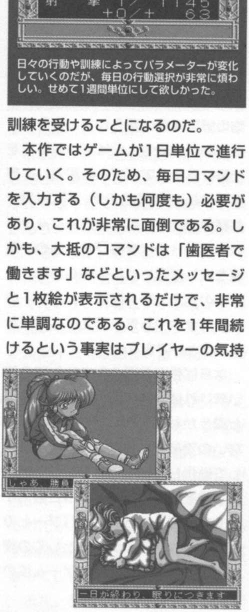


時にはミッションを選択し事件を解決。報酬をもらえ経験値も上がるのだが、やはり戦闘がかったるい。

様々なハードにおいて奇ゲー・クソゲーを数多く世に送り出しているキワモノメーカー「イマジニア」。本作は同社がSFCで放った刺客であり、パッケージとゲーム名に釣られて購入したプレイヤーの多くを絶望の淵に叩き落とした。

本作はSFC初の美少女育成SLGを名乗っており、3人の主人公から1人を選び、それぞれの目標に向かって育成していくゲームである。主人公の女の子達は昼間は普通の学校に通っているが、放課後は国家機密機関の養成学校の生徒として、様々な訓練を受けることになるのだ。

本作ではゲームが1日単位で進行していく。そのため、毎日コマンドを入力する（しかも何度も）必要があり、これが非常に面倒である。しかも、大抵のコマンドは「歯医者で働きます」などといったメッセージと1枚絵が表示されるだけで、非常に単調なのである。これを1年間続けるという事実はプレイヤーの気持



ちを強烈に萎えさせるが、それ以上に本作のテンポを悪くしているのがRPG風の戦闘である。この画面は訓練やミッションなど至るところで発生し、その度にプレイヤーからゲームを続けようという気力を奪い取っていく。

単調でテンポが悪く、クリアまでが長いという本作はSFC屈指のクソSLGとして知られおり、当時売れていたエロ本「Beppin」の名前をゲーム名に混ぜるなど手法も姑息である。

戦闘シーンはRPG風



戦闘画面はRPG風のコマンド選択式だが、これがゲームのテンポを著しく悪くしている。特に格闘訓練のたびに戦闘が発生するのは勘弁してもらいたい。

DATA 放課後 in Beppin 女学院

メーカー/イマジニア
発売日/1995年2月3日

定価/9980円

対応ハード

AC（アーケード） PC（パソコン） FC（ファミリーコンピュータ） **SFC（スーパーファミコン）** MD（メガドライブ） PCE（PCエンジン）
64（NINTENDO64） PS（プレイステーション） SS（セガサターン） GC（ゲームキューブ） PS2（プレイステーション2） DC（ドリームキャスト）
Xbox（エックスボックス） GB（ゲームボーイ） GBA（ゲームボーイアドバンス） DS（ニンテンドーDS） PSP（プレイステーション・ポータブル） etc.（その他のハード）

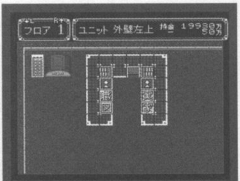
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

まさか本作を今さら購入しようと思う人はいないかと思われるが、中古価格はかなり安めだと記しておく。当然、今後も配信とは縁がないだろう。

できたてハイスクール



2種類のゲーム性は上手く融合できているか



学校を自由にカスタマイズできるのがウリであるが、実際は必要な教室や施設を増やせば効果が上がる仕組。配置がめちゃくちゃでも問題ない。

『できたてハイスクール』はSFC初の学園シミュレーションゲームを謳って発売された。しかし、実際には左頁の『放課後 in Beppin 女学院』の方が半年ほど先に発売しており、看板に偽りありといったところである。

本作の主人公は学園の教師でありながら、影で学園の理事長も務めている御曹司である。プレイヤーはその主人公に成り代わり、生徒達を受け持つと同時に学園の経営も行っていかなくてはならない。教師パートと理事長パートという学園に関する2種類の仕事を同時にこなしていくことが本作の醍醐味なのである。



適正に学校が運営されていれば生徒のパラメーターも上がっていく。この数値を見て建設する施設の種類を考えることになる。



5人の生徒から1人を選び、育てていく。しかし、誰を選んでもやることはほとんど変わらず、繰り返しのプレイは少々キツい。

教師パートでは生徒の中から1人を選び、3年間指導していくことになる。ここは学園系育成SLGの元祖である『卒業』風であるが、プレイヤーが介入できる部分がほとんどなく、基本的には数少ないイベントをこなしたり、生徒に声をかける程度のことしかできない。

代わって理事長パートではかなり自由な行動が可能。ここでは学園を自在に作り上げていくことができるのだ。体育館やプールを建てたり校舎を増築したり、音楽室や実験室といった教室を増やすなど様々なカスタマイズを学園に施せる。また、各施設に投資することで、その効果がアップしていく。そして、このパートで行ったことは生徒の授業に効果を及ぼし、能力アップに繋がっていくのである。

こうして選択した生徒が卒業するまでゲームは続き、エンディングを迎える。そして、生徒からは感謝の手紙が届くのだが、ここはもう少し恋愛要素が強くてもよかったのではなかろうか。教師パートが弱いこともあって、あまり生徒とのふれあいが感じられないのも、この不満に拍車をかけている。二兎を追うものは一兎をも得ず、ということわざが頭に浮かぶどっちつかずなゲームだ。

数少ないイベント



本作が非常に単調に感じられる原因の1つに、イベントの少なさがあげられる。しかも、そのイベントもどこかで見たことがあるようなものばかりなのだ。

DATA できたてハイスクール

メーカー/BPS
発売日/1995年7月7日

定価/9990円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

中古ソフトは安価に入手可能だが、わざわざ購入してプレイしたいという物好きは少ないだろう。本作もまた今後配信される可能性は極めて低い。

お隣韓国で製作されたヤケクソ的奇ゲー

Tomak
-save the earth-



植木鉢の中を見てみたい


ゲームの目的は植木鉢に生えた生首を育てること。顔のみの女性を愛せれば、人類にも愛情が残っていると判断されるのだが…。

世の中にはどういった経緯で発売されたのか疑問に感じられるゲームが数多く存在する。この『Tomak』もその中の1つであるが、幸いなことに製作したのは日本人ではない。本作はあの半島で製作され、日本へと上陸を果たしたゲームなのだ。

日本は欧米などと比較して性描写に厳しい国というイメージがあるが、それでも他のアジア諸国と比べると規制はかなり緩やかである。また、ゲームやアニメの性描写に関しては世界的に見ても緩く、このことが現在問題となっている。


育成具合によってトマックは様々な状態に変化し、状態によって上昇・下降しやすいパラメータが存在する。

さて、それではお隣韓国ではどうなのかというと、これが相当に厳しく規制されている。そこで、本作の制作者は思い切った手法に出た。規制のもととなる胸や下半身どころか、ヒロインの首から下の一切を排除してしまったのだ。こうして生まれたのが生首育成ゲーム『Tomak』である。しかし、驚くことに本作は韓国で18禁ゲーム扱いをされているのだ。結局のところ制作者の努力は無駄に終わったのだが、そのおかげで奇ゲーとして局所的に有名になり、日本版が発売されるまでになったのだから、ある意味成功であったとも言えよう。

本作の目的は生首を育てて地球を滅亡から救うこと。失敗すれば人間には愛情が無く、生きていても仕方がないと見なされ、神々の手によって人類は滅ぼされてしまう。そのためにプレイヤーは幼馴染みの女の子などからの誘惑を断ち切り、生首に愛情を注がなくてはならない。ところが本作はなかなか一筋縄にはいかないゲーム。育成状況が悪いと即座に人類が滅亡してしまう。生半可な気持ちでプレイすると何度もバッドエンド画面を見るはめになるのだ。



育成SLGらしくパラメータはかなり細かい。一見すると簡単そうな本作だが、実は結構シビアで難易度は高めである。




トマックの育成に失敗すると、人類はこれ以上生きている価値はないと神々に判断され、世界は火の海につつまれてしまう。

DATA
Tomak -save the earth-

メーカー/サンソフト
発売日/2002年12月19日

定価/5800円

※…PS2版の発売日・PS2版の定価

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

極端に人を選ぶゲームだけあって、中古価格はそれほど高くない。PC版もPS2版もゲーム性に違いはないのでお好みで。

Real Machine Simulator



実機 シミュレータ



実機をリアルに再現するシミュレータは、様々な訓練用として研究開発されたものが多い。車や飛行機などの操縦を安価・安全に訓練できるというのが本来の目的だが、同時にゲーム性にも優れていたため専用のゲームが開発されるに至った。その後、実機シミュレータはゲームジャンルの1つとして定着し、現在では多種多様な世界が画面上に再現されている。







Flight Simulator X
PANZER FRONT bis.
電車でGO!
東京バス案内



目指せパチプロ パチ夫くん
パチスロアルゼ王国2



Flight Simulator X

Flight Simulator

メーカー/マイクロソフト
発売日/2007年1月26日
定価/9870円

対応ハード

AC アーケード	**PC パソコン**	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン
MD メガドライブ	PCE PCエンジン	64 NINTENDO64	PS プレイステーション
SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

マイクロソフトはWindowsだけじゃない

日本ではあまりメジャーではないが、海外ではフライトシミュレータの人気は意外なほど高い。中でもマイクロソフトが製作・販売を行っている本シリーズは最高峰の人気を誇っている。残念ながら本作をもってシリーズの開発は中断してしまっているが、5年以上経過した現在でも本作は高いクオリティでプレイヤーを楽しませているのだ。



本作には50以上のミッションが用意されており、様々な航空機で目的を遂行していく。また、CGで再現された風景も美しく、空を漂っているだけで爽快な気分にひたれる。当時はかなりハイスペックなPCを必要としたが、現在では難なくクリアできるレベルだ。この機会に1度遊んでみるのはどうだろうか。



操縦可能なのはジェット戦闘機から旅客機、レシプロ機などの他、パラグライダーやヘリコプターなど実に多彩である。



PANZER FRONT bis.

Tank Simulator

メーカー/エンターブレイン
発売日/2001年2月8日
定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン
MD メガドライブ	PCE PCエンジン	64 NINTENDO64	**PS プレイステーション**
SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

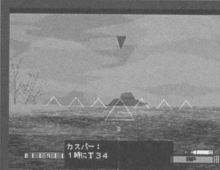
戦車シミュレータの決定版

本作は無数に存在するゲームの中でも極めて珍しい、戦車の動作を再現したゲームである。特にコンシューマー機においては、唯一無二の戦車シミュレータだと言ってもいい。

本作の素晴らしい点は数多く存在するが、中でも戦車の無限軌道（キャタピラ）をリアルに再現している操作方法が特筆ものだ。また、敵に弾が当たっても即座に撃破になるとは限らず、砲の口径・敵との距離・当たった箇所・角度によって弾が敵装甲を貫通したかどうかが判定される。



こういったリアルさが評判を呼び、本作は戦車シミュレータとしては破格の人気を保っており、中古価格も高値を維持している。ただし、続編の評判がイマイチなのは残念である。



戦車の生産国によって照準機が違うという拘りの仕様。ただ弾を当てるのではなく、敵の装甲の薄い部分を狙うといった技術も必要だ。



電車でGO!

Train Simulator

メーカー/タイトー
発売日/1997年12月18日
定価/5800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン
MD メガドライブ	PCE PCエンジン	64 NINTENDO64	PS プレイステーション
SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	etc. その他のハード

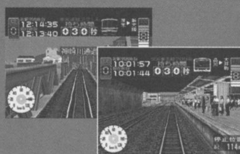
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

運転士を体験するドライブシミュレータ

『電車でGO!』はもともとアーケードゲームとして発売され、シリーズを通して様々なハードに移植されていった。本作は実機シミュレータとしては恐らく最も有名なゲームで、マニアから一般人まで幅広い層の人気を獲得している。

アーケードゲームの性質上、1ゲームが長くなり過ぎることは避けなくてはならないが、本作では時間制限を設けることでそれを回避。また、減点方式で残り時間が減っていくため、上手くなるほど長く遊べる、というアーケードゲームの基本も押さえていた。

本作はそれまで日陰の存在であった実機シミュレータを大ヒットさせ、人気ジャンルの1つにまで昇華させた偉大な存在である。今後もその偉業は語り継がれていくだろう。





収録されている路線は山陰本線・京浜東北線・東海道本線・山手線。続編も大量に存在し、収録された路線も膨大な数になる。



東京バス案内

Bus Simulator

メーカー/フォーティーファイブ
発売日/1999年12月23日
定価/5800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン
MD メガドライブ	PCE PCエンジン	64 NINTENDO64	PS プレイステーション
SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

電車があるなら当然バスもあるはず

『東京バス案内』は『電車でGO!』のヒットを受け、各メーカーから発売されたフォロワーの1つである。しかし、確実に多くのファンを抱えている鉄道とは異なり、バスマニアというのはかなりマイナーな存在である。既に開拓されたゲームジャンルとは言え、本作の発売は冒険であったことは間違いない。

ゲームシステム的には『電車でGO!』をほぼ流用したようなもので、急発進や急停車などの動作によって持ち点が減少していく仕組み。CGで再現された街並みを楽しみながらダイヤに遅れないよう時間に注意することも必要だ。

本作には「～美人バスガイド添乗パック～」というVer.も存在するが基本的なゲーム性は同じ。また、PS2で発売された続編は高評価である。





東京のバス路線で乗客を運ぶ実機シミュレータ。システム的には『電車でGO!』と同じ減点方式が採用されている。

目指せパチプロ パチ夫くん



Pachinko Simulator

メーカー/ココナッツジャパン
発売日/1987年12月18日
定価/5500円

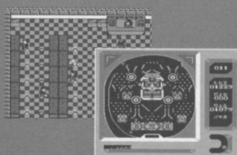
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	**FC ファミリーコンピュータ**	SFC スーパーファミコン
MD メガドライブ	PCE PCエンジン	64 NINTENDO64	PS プレイステーション
SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

ゲームで勝てても パチプロにはなれない

現在では人気ジャンルの1つとして定着しているパチンコシミュレータ。その人気を定着させた功労者とも言うべき存在が、この『目指せパチプロ パチ夫くん』である。本作以前にも同ジャンルのゲームは発売されていたが、ヒットには恵まれておらず「パチ夫くん」によってパチンコゲームは開拓されたのである。



しかし、FC時代は市場を独占していた「パチ夫くん」も16bit機にはいると苦戦し始める。特にパチンコメーカーとタイアップしたリアルなゲームが発売されると、独自路線を貫いていた「パチ夫くん」の劣勢は明らかになり、シリーズの粗製濫造もたたってココナッツジャパンは倒産。1998年をもって「パチ夫くん」ブランドは消滅した。



普通機・羽根モノ・セブン機から台を選択可能。釘を見て台を選んで後はダラダラと打つのみという究極の暇つぶしゲームだ。

パチスロアルゼ王国2



Pachislo Simulator

メーカー/アルゼ
発売日/1999年11月25日
定価/5800円

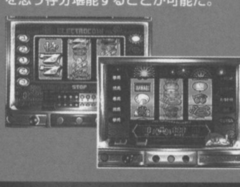
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン
MD メガドライブ	PCE PCエンジン	64 NINTENDO64	**PS プレイステーション**
SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

美しいリーチ目を 眺めて楽しむ

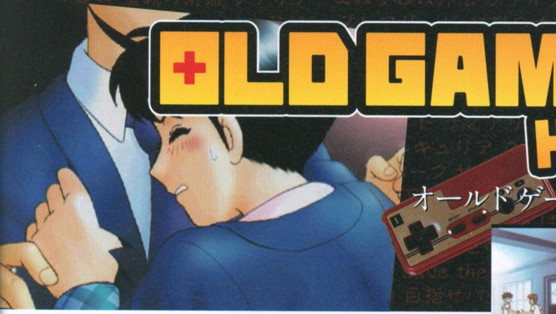
本作にはかつて『Mr.Do!』などのゲーム製作からパチスロ業界へと転身し、躍進を遂げたアルゼ（ユニバーサル）の絶頂期に発売された台が収録されている。そのラインアップは「HANABI」「アステカ」「B-MAX」など当時のパチスロファン感涙のものであり、現在ではプレイすることの出来ない名機を思う存分堪能することが可能だ。



しかし、現行のパチスロシミュレータとは異なり、本作に収録されている台には派手な演出が存在しない。そのため、3本のリールが非常に重要になってくる。しかし、停止している状態ではそれなりに見栄えはいいが、回転中のリールに描かれた絵柄を視認するのは難しい。目押しが肝のゲーム性を持つ台で、これは少々厳しいところだ。

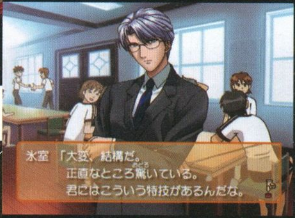


様々な攻略機能がついているが、正直なところリーチ目を覚える程度の役にしか立たない。ゲームを攻略してもお店で勝てるわけではないのだ。



OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー



恋愛シミュレーション編







恋愛シミュレーションの歴史

黎明期

1994年5月27日
ときめきメモリアル

1994年9月23日
アンジェリーク

1995年12月29日
ウィザーズハーモニー

ギャルゲーバブル期

1996年7月12日
エーベルージュ

1996年7月26日
NOeL NOT DiGITAL

1996年12月13日
トゥルー・ラブストーリー

1997年7月18日
悠久幻想曲

1998年1月22日
センチメンタルグラフティ

1998年3月19日
みつめてナイト

1998年4月9日
個人教授

1998年11月27日
ファンタスティックフォーチュン

1999年2月25日
後夜祭

1999年10月8日
夏色セレブレーション

1999年11月25日
ときめきメモリアル2

衰退期

2000年3月16日
あいたくて… your smiles in my heart

2001年8月30日
THE 恋愛シミュレーション2 ～ふれあい～

2001年12月20日
ときめきメモリアル3 ～約束のあの場所で～

2002年6月20日
ときめきメモリアル Girl's Side

2009年8月27日
ドリームクラブ

2009年9月3日
ラブプラス

2009年12月3日
ときめきメモリアル4

恋愛ゲームと恋愛シミュレーションゲーム





『同級生』は以降の18禁ゲームに大きな影響を与えた

一般に恋愛SLGの元祖と呼ばれているのは1992年12月に発売された『同級生』である。しかし、同作の内容はどちらかと言えば恋愛ADVに近く、恋愛ゲームとは言えるが恋愛SLGとは言い難い。そうなるとやはり恋愛SLGというジャンルを開拓し、確立したのは1994年に発売された『ときめきメモリアル』ということになる。この育成＋恋愛というゲーム性は『卒業 Graduation』に始まったものだが、以降の恋愛SLGのスタンダードとなり、恋愛ADVとの差を明確にしていった。

ときメモの功罪





『ときメモ』はPS版のみで50万本以上、全ハード累計では100万本を越える売り上げであったと言われている。また、そのヒットはマニアのみならず一般プレイヤーをも巻き込んだものであったため、いわゆる「ギャルゲー」の地位を大いに高めることになった。しかし、そのヒットによってコンシューマー機にギャルゲーバブルが起こり、粗製濫造された質の低いゲームが市場に蔓延。肝心の『ときメモ』はなかなか続編を発売できず、その間にバブルは弾け一般プレイヤーは離れていってしまった。

女性向け恋愛SLG





女性向け恋愛SLGの歴史は意外にも古く、『ときメモ』発売の4ヶ月後にはその元祖である『アンジェリーク』が発売されている。その中でも主人公が女性のものは「乙女ゲーム」と呼ばれ、男性同士の恋愛を描いたものは「BLゲーム」と呼ばれ区別されている。乙女ゲーはコンシューマー機で多く発売されているが、コナミ・コーエー以外のブランドからのヒットはほとんど存在しない。BLゲーは主に18禁や同人のものが多く、こちらはほぼ「腐女子」と呼ばれるマニア専門のゲームとなっている。

恋愛SLGブームの火付け役となった歴史的作品

ときめきメモリアル

forever with you



マニア間のブームから業界を巻き込んだブームへ

1994年5月、PCエンジンに新たな時代の波が訪れていた。後のギャルゲーブームの火付け役となる恋愛SLG『ときめきメモリアル』の誕生である。本作以前にも恋愛をテーマにしたゲームは存在していたが、キャラの育成と恋愛を融合させた恋愛SLGと呼べる作品は本作が元祖であると言え、後に多数発売されることになる同ジャンルのゲーム性の基となったのである。

本作は発売と同時に人気が爆発したわけではない。PCエンジンのCD-ROMは、普及率がそれほど高くはなかったため、プレイできる人間がそれほど多くなかったこともその原因の1つだ。また、既に人気を博していた他ジャンルのゲームに比べ、未開拓のジャンルであった本作はメーカーにとってもヒットするかどうかが判断しにくく、積極的な広告戦略をうてなかったということもある。しかし、本作は発売からしばらくしてジワジワと人気が上がっていき、口コミで評価が高まっていった。一時は販売本数の少なさからプレミアソフト的な扱いを受けていたが、相次ぐ再販で多くのプレイヤーに行き渡り、もともと美少女ゲームのジャンルに強かったPCエンジンユーザーの中で名作との評価を不動にしたのである。

とは言え、当時の一般の評価は美少女ゲームの中の1つといった感じで、やはり一般プレイヤーからは敬遠されていたところがある。この頃はまだ恋愛ゲームというジャンルは確立されておらず、美少女ゲームへの風当たりも強かったのだ。今でこそ『ときメモ』も市民権を獲得しているが、当時は『ときメモ』が面白いなどと発言しようものならば、「おたく」というレッテルを貼られかねない状況だったのである。

一般に『ときメモ』が認められるようになったのは、やはりPS版発売以降である。この最も普及したゲームハードの1つであるPSに移植された『ときメモ』はその魅力をいかんなく発揮。ライトゲーマーにまでその流行を広めていったのである。

シリーズ作品

ときめきメモリアル2	PS
ときめきメモリアル3 約束のあの場所で	PS2
ときめきメモリアル4	PSP

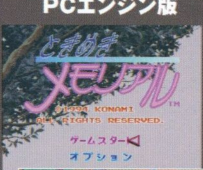
※この他に多数の派生作品が存在する



TVアニメ風のオープニングムービーはベタな手法とは言え衝撃的であり、コナミのヤル気を感じさせるものであった。


キャラの育成は週単位で命令が可能なためテンポよくゲームが進む。繰り返しプレイが苦にならないこのシステムは非常に優秀である。

PCエンジン版




元祖であるPCE版にこだわるプレイヤーも多いかと思われるが、プレイ環境的に一般プレイヤーにはオススメできない。やはり現在のスタンダードはPS版かPSP版であろう。

DATA ときめきメモリアル forever with you

メーカー／コナミ
発売日／1995年10月13日

定価／6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
Xbox Live Arcade	未配信

かなりの数が出回っているゲーム故にハードに関わらず安価に入手が可能である。ゲーム性は基本的に同じだが対応ハードによって細かな差違がある。

※…PS版の発売日・PS版の定価

練り込まれたシステムは完成度が非常に高い



デート三昧の高校生活

本作のキャラ達は実に気軽にデートの誘いに応じてくれる。何ともうらやましい学園生活だ。

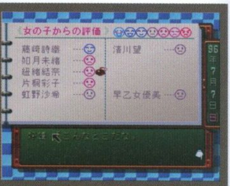
本作の育成&恋愛というシステムが後の恋愛SLGのスタンダードになった、ということは前の頁で述べた。ここではそのシステムを解説し大ヒットに至った要因を考察していきたい。

本作の主人公はきらめき高校に入学したばかりの平凡な学生である。同校には「卒業式の日、校庭の片隅にある大きな樹の下で、女の子から告白され成立したカップルは永遠に幸せになれる」という伝説が存在する。主人公の目的はこの伝説を達成すること。つまり、いずれかの女性キャラと3年間で交友を深め、卒業式に告白されればいいのである。

女性キャラには「ときめき度」「友好度」「傷心度」という3つのパラメーターが内部的に存在し、主人公の行動によって上下する仕組みになっている。具体的には主人公の能力を上げたり、デートで好印象を与えたりすることによってときめき度・友好度が上がっていき、キャラを放置したりデートで悪印象を与えるなどのマイナス行為で傷心度が上がるようになっている。ときめき度と好感度が高いことは告白の必須条件であるため、意中のキャラが好む能力を上げ、デートで好印象を残すようなプレイが必要となる。また、傷心度が高くなると爆弾が発生し、これが爆発した場合全てのキャラの好感度がガタ落ちになってしまう。そのため、たとえ意中のキャラでなくても放置することは許されず、デートでご機嫌取りをしなくてはならないのだ。



主人公のパラメーターを上げると次々と新しい女の子が登場する。意中のキャラがいる場合は、なるべく余計なキャラを登場させない方がいい。



主人公の評価は親友の好雄に電話すればチェック可能。女の子の傷心度が上がると発生する爆弾は実に危険な存在だ。

このシステムは非常によくできており、初めは女の子にあまり相手にされなかった主人公が努力の末、能力値アップを果たしモテモテになる。こういった一種のサクセスストーリーは感情移入しやすく、主人公の育成に大きな意味を持たせている。また、女性キャラからの告白には主人公の能力値が一定以上（各キャラによって異なる）必要という条件があるため、まさしく育成を征するものが『ときメモ』を征することになるのである。

そして、一見面倒に思える傷心度という存在も大きな意味を持っている。もしも傷心度が存在しなければ、プレイヤーは意中のキャラとデートを繰り返すことに終始してしまう。これではゲーム性が台無しである。また、ご機嫌取りでデートに誘う内にそのキャラの魅力に気付き、2周目・3周目への意欲が湧くこともよくあることだ。

このように一見無駄に見えるシステムですらゲーム性の向上に貢献しており、その完成度の高さには驚かされるばかりなのである。



キャラの中でもトップクラスの人気を誇る「虹野沙希」。彼女の手作り弁当は「虹弁」と呼ばれ、ファンの間では神格化されている。



多彩なイベントも楽しみの1つ

普通にクリアするのもいいが、できれば全イベントを補完したいものである。

派生作品も多数存在







『ときめきメモリアルドラマシリーズ』、『ぱずる玉』や『とっかえ玉』などの対戦パズルゲーム、クイズゲームなど本作のキャラは様々な場所で活躍している。

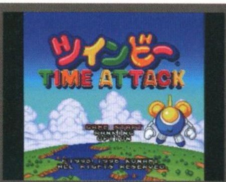
魅力的なキャラに支えられ ときメモは伝説になった



バッドエンドもあり
何度デートを重ねても、パラメーターが規定値に達していないと告白はされない。

本作の魅力については先の頁でも述べたが、個性的なキャラ達もまた本作の魅力の1つである。本作に登場する女性キャラは13人（GB版には追加キャラも存在）。そのうちの2人は隠れキャラで、残りの11人のうち10人は主人公の同級生である。

彼女達の中で最初から登場しているのは、本作のヒロイン「藤崎詩織」のみ。あとのキャラは主人公のパラメーターが一定の値になったり、特定のコマンドを実行した場合に登場する。それらは彼女達の嗜好と関係が深く、例えば遊ぶことと流行が大好きな「朝日奈夕子」とは平日に雑学コマンドを実行すると出会う可能性がある。このシステムを理解していれば意中のキャラ以外の出現を限りなく抑えることが可能で、攻略がグンと楽になる。しかし、最難関キャラである藤崎詩織を狙うとき以外は、



豊富なミニゲーム
32bit機版はミニゲームが多く、輪投げなどの単純なものから本格的なSTGまでが揃っている。

キャラの登場を抑えるようなプレイはしないほうがいい。爆弾の処理に四苦八苦するのも本作のゲーム性の1つだからである。

また、2名の隠れキャラのうち「伊集院レイ」は嫌みな男性キャラとして登場するが、実際の性別は女性で攻略が可能である。もう1人の隠れキャラ「館林見晴」とは偶然にしか出会うことができず、確実な攻略方法が存在しない難関キャラになっている。

そして忘れてはいけないのが本作唯一の男性キャラであり、主人公の親友である「早乙女好雄」だ。彼は無類の女好きで、女性キャラの電話番号からスリーサイズまで全てを把握している。彼に電話をすれば女性キャラの電話番号をはじめとする情報を知ることができるし、主人公の女の子からの評価も聞くことができる。彼なしでの攻略はありえないほどの重要キャラだ。また、唯一の後輩キャラである「早乙女優美」は彼の妹であり、主人公が2年進級時に強制

伊集院レイ



プレイヤーに嫌みばかりを言う、クラスメイトの伊集院。しかし、彼に電話をかけ続けるとイベントが発生し、最後にその正体を見せてくれる。

的に登場する。

さらにここで紹介しきれなかったキャラも非常に魅力的で、本作の面白さに華を添えている。また、このキャラの人気は本作にとどまらず、彼女達が登場する派生作品も多数制作されていった。そして『ときメモ』というゲーム自体が伝説の存在になっていったのである。









SS版にのみ実装されたプレイヤーからの告白コマンド。振られる場合にはかなり酷い態度をとられるため、そちらの方が見物である。



本作のラストを飾る緊張の一瞬。シルエットからある程度キャラの判別が可能であるが、その顔を見るまではドキドキである。

5年振りの新作はCD5枚組の超大作SLG

ときめきメモリアル2



限定版は比較的安値に入手が可能である

初代『ときメモ』が発売されたのは1994年5月のこと。そしてその最後の移植作（GB版）が発売されたのが1999年2月のことである。何と初代は5年にわたってファンの心を掴み続けたことになり、本作『ときめきメモリアル2』発売寸前までそのブームは続いていたのである。

当然、続編待望の声は街に溢れており、待たされれば待たされるほどファンの期待は膨らんでいったのだ。そして本作発売の報と共にその熱狂は最高潮となり、発売日には限定版を求めて秋葉原をはじめ各地の家電量販店に長蛇の列ができた。これは『ドラクエ』の最新作が発売されてもお店に並ぶ人がほとんどいない現在では考えられない出来事であり、当時のゲーム業界がいかに熱気に溢れていたかを知ることができるエピソードである。

こうして発売された『ときメモ2』はCD-ROM5枚組という大容量で、EVSと呼ばれる新システムが搭載されていた。このEVSとはゲーム中のキャラが主人公の名前を呼んでくれるというもので、主人公の名前に自分の本名を登録するプレイヤーにとっては夢のような機能であった。しかし、まだ試験的な側面が強いこのシステムは問題も多く、明らかに不自然な発音で名前を呼ばれ戸惑うプレイヤーもいた。また、この機能はヒロインの「陽ノ下光」と担任である「麻生華澄」にしか対応しておらず、他のキャラのEVSデータは後日販売されたムックを購入する必要があった。


幼馴染みであり、主人公の担任である「麻生華澄」。彼女ももちろん攻略可能なのであるが、その難易度は本作で最も高い。

こういった幾つかの問題やバグを抱えながらも本作は37万本のヒットとなり、関連グッズなども好調な売り上げを示した。しかし、前作ほどの爆発的なブームを生み出すことはできず、ときメモブームの終焉がハッキリと感じ取られた。また、それと同時にギャルゲーバブルそのものが終わりを告げていたのである。


完璧な女性像の前作ヒロイン「藤崎詩織」に対し、本作のヒロイン「陽ノ下光」は親しみやすさを前面に押し出している。


初代から5年もの歳月が経っている割には、システム的にほとんど変化がない。そのため、安心してプレイできる代わりに少々物足りない。

幼年期編




その名の通り、幼年期の主人公をプレイするモード。各ヒロインも幼少時の姿で登場。面倒な人はスキップも可能であり、やや蛇足的に感じられる。

DATA ときめきメモリアル2

メーカー/コナミ
発売日/1999年11月25日

定価/6800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
Xbox Live Arcade	未配信

前作ほどのヒットは成し得なかったため、他ハードへの移植は実現していない。配信を利用する際は容量に注意しよう。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

変えないことでファンに喜ばれた



隠れキャラ
本作には隠れキャラが3人存在し、中には登場しているのに気が付かないキャラも…。



イベントでの戦闘画面は相当に酷い。戦闘自体必要ないものであり、これらをカットして容量を減らした方がよかったのではないかと思える。



複数のエンディング
多くのキャラにはEDが複数存在し、条件を満たしていないと真のEDは見られない。

本作の基本的なシステムはほぼ前作を踏襲している。また、前作同様に伝説も存在しており、「卒業式の日の告白時に時計塔の鐘の音に祝福されたカップルは永遠に幸せになれる」というものである。今作でもまた女性キャラからの告白は卒業式の日であり、それは同時にエンディングにもなっているのだ。そのエンディングに関してだが、本作では多くのキャラにエンディングが複数存在する。これは1キャラ1エンディングが常識だと思っていた当時のプレイヤーにとって衝撃的なことであった。告白直前までこぎつけておきながら、最後の選択肢をミスして悶絶した経験を持つプレイヤーも多いだろう。

登場キャラは攻略可能な女性キャラが13人。その中でもメインヒロインである主人公の幼馴染み「陽ノ下光」は、ラスボスと評される前作の「藤崎詩織」とは大きく異なり攻略が非常に簡単。完璧超人を好む藤崎に対し、陽ノ下は初めから主人公に好意を持っているのだ。そして隠れキャラも3人に増加。その1人である「野咲すみれ」は自力で攻略することが非常に困難。彼女と会うこともなしにエンディングを迎えるプレイヤーも多いはずだ。しかし、攻略の条件を知ってさえいれば実に簡単にエンディングを見られる。

また、本作では初めて年上の女性キャラが登場。そのうちの1人「麻生華澄」は同時に主人公の幼馴染みであり、教育実習生として再会後、主人公のクラスの担任となる。彼女は途中登場で卒業まで残された時間が短いこともあり、本作の最難関キャラとなっている。

前作では「早乙女好雄」だけであった主人公の親友キャラも本作では2人に増加。女性キャラの電話番号を教えてくれたりなど相変わらず頼りになる存在だが、本作では意中のキャラが親友とかぶった場合、直接対決へと発展してしまう。その対決に敗れた場合、何と親友に意中のキャラを奪われてしまうのだ。

このように本作は純粋に前作をパワーアップさせたようなゲームになっている。これは新しい恋愛SLGを期待していたファンには不満だったかもしれないが、多くの保守的なファンには快く受け入れられた。そのため本作はシリーズの中でも根強いファンに長く支えられているのである。



前作の隠れキャラ的存在である伊集院レイの妹「伊集院メイ」。伊集院家の女性は家の外では男として生活しなければならないはずだが…。

定番イベント



夏祭りでのデートや初詣など定番のイベントもしっかり押さえてある。初代から続くこれらの伝統は以降のシリーズにも受け継がれていくことになる。



マンネリズムを打破するために様々な要素が加えられたが…



ときめきメモリアル3
～約束のあの場所で～

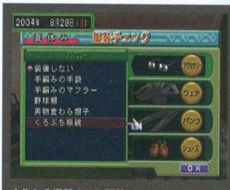
現在では再評価されている部分も多い

『ときメモ』から『ときメモ2』への変化は非常に少なく、あえて変えないことでファンからの支持を得たと前の頁で述べた。しかし、シリーズ3作目ともなるとマンネリという言葉が制作者を悩ませるようになってくる。しかもPSからPS2へとハードは確実に進化しており、世の中にはPS2の能力を活かした3Dゲームが溢れていたのである。

そこで制作者は初代から続くシステムを活かしながらも、思い切った改革を施すことでマンネリからの脱却を図った。まず本作を目にして気が付くことはキャラが3Dになっており、静止画ではなくスムーズに動くということ。だからといってキャラがリアル志向になったわけではなく、アニメ調のデザインは維持している。しかし、この試みは成功したとは言えず、ファンの中には拒否反応を示す人も少なくなかった。実際画面写真を見て、キャラの頭の大きさと肩幅の狭さに違和感を覚える読者のかたもいるかと思われる。

また、細かい部分では主人公のパラメーターがレベルで表示されるようになったり、パラメーターの種類そのものが変化したりもしている。しかしこれらは特に問題になることもなく、前作までと同じ感覚でプレイが可能であった。

そして、本作最大の失敗であるのが服装システムである。これはデートの際に着ていく服を選べるというものなのだが、作り込みが甘く様々な欠点を抱えていた。特に主人公の年齢やデートの場所が考慮されていないことは重大な問題で、ジーパンやTシャツといった高校生としてごく普通の格好がだらしないと否定されたり、夏の海にスーツに革靴といった格好で行っても問題にならなかったりなど…。また、プレゼントされた服を着ていったのに酷評されることすらあったのだ。



本作から搭載された服装システム。デートの際には相手の女の子の好みに合わせて服を選ぶというものなのだが…。

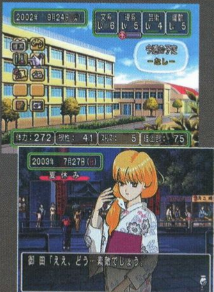


トゥーンレンダリングにより立体的なキャラをアニメ風に見せることが可能になった。そのためキャラの動きや髪の揺れが自然に見える。



主題歌にはZARDを起用。「Seven Rainbow」「hero」「抱きしめていて」の3曲が収録されている。

お馴染みの要素も健在



平日はスケジュールをこなし、休日はデートなどに費やすシステムは同じ。また、夏祭り・初詣・クリスマスパーティーなどのイベントも踏襲されている。

DATA ときめきメモリアル3 ～約束のあの場所で～

メーカー／コナミ
発売日／2001年12月20日

定価／6980円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	**PS2 プレイステーション2**	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

他ハードへの移植は一切行われていないが、中古価格は安価で入手も容易。2004年9月には廉価版も発売されている。

キャラの少なさが地味な印象を強めている



告白の舞台は桜舞い散る坂道
本作にも過去のシリーズ同様に伝説の場所が存在し、そこで女の子から告白されることになる。

本作に登場する女性キャラは8人。これは前作の13人よりも大幅に減少しているが、代わりにキャラ固有のイベントはかなり強化されている。そのイベントもクリスマスパーティーや夏祭りといった共通のものはこれまで通りであるが、キャラ固有のイベントには大きな変化がある。前作まではほとんどのイベントが単発であったが、今作ではストーリーイベントと呼ばれる連続型のイベントが多くのキャラで発生する。このストーリー性の強化には賛否両論あるが、確かに良い点と悪い点が存在するのだ。良い点としては、これまで語られることがなかったキャラの様々な側面を見ることができるようになった点だろう。悪い点としては、イベントを中途半端にこなした場合に消化不良になってしまうことだろうか。また、攻略に失敗した場合かなりの鬱展開



電話番号は直接女の子から聞かなくてはならない。前作までのように何でも教えてくれる便利な親友が存在しないので何事も自分で解決しよう。



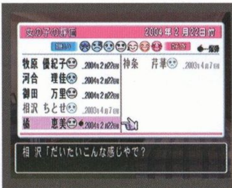
デートの最後に喫茶店などで会話を楽しむことができるのだが、会話のバリエーションが少なく、あまり意味のあるシステムだとは言い難い。

になることもあり、これを受け入れられないファンもいたようである。

登場する女性キャラは8人だと先ほど述べたが、そのうち2人は隠しキャラであるため、デフォルトキャラは6人しか存在しない。しかも全てのキャラが主人公と同学年であり、このバリエーションの少なさのおかげもあって、本作は女の子の数が非常に少なく感じられるのである。

男性キャラに関しては前作同様に2人存在するが、本作では彼らに電話をかけても女性キャラの電話番号を知ることはできず、いったい何のために存在しているのか疑問にさえ感じてしまう。一応主人公の親友でありライバルであるという立ち位置なのではあるが…。

本作は開発のための資金の一部を「ゲームファンド ときめきメモリアル」（通称ときメモファンド）によって集めたことでも話題を呼んだ。このファンドは1口1万円の10口から購入可能で、購入者には様々な特典があった。その特典とは10口で



女の子に電話することで、仲のいい友達のプレイヤーへの好感度を知ることができる。爆弾ももちろん健在なため注意する必要がある。



エンディング
特定の条件を満たしていれば女の子から告白され、晴れてエンディングを迎えることができる。

ゲームのエンディングに名前を載せることができ、20口で本作の限定版がプレゼントされるというもの。結局本ファンドはギリギリ元本割れにはならずに済んだものの成功とは言えず、以降こういった試みが行われることはなくなってしまった。





ミニゲーム



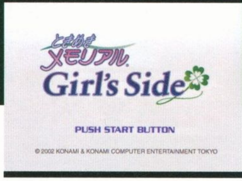


お馴染みのミニゲームも多数登場。しかし、初代のような本格的STGと比べると退化してしまった感は否めない。正直なところ、もう一度プレイしたいと思うゲームはない。

男女の立場を入れ替えても相変わらずの完成度

ときめきメモリアル Girl's Side

ときめきメモリアル Girl's Sideシリーズ



男性がプレイしても意外に面白い

『アンジェリーク』によって開拓された女性向け恋愛SLGというジャンル。恋愛SLGで常に圧倒的なシェアを誇ってきたコナミは、なぜか同ジャンルには長い間進出することがなかった。しかし、長い間光栄の独擅場であった女性向けSLG市場にコナミから遂に刺客が放たれた。それが本作『ときめきメモリアル Girl's Side』（GS）である。

恋愛SLGの傑作として広く一般にも知れ渡っていた『ときメモ』ブランドを活かし、洗練されたシステムをそのまま活用することで、本作は分かりやすく魅力的なゲームとして誕生した。また、本作は『3』の後の発売でありながら、トゥーンレンダリングを使用した立体的なキャラは採用されておらず、キャラは従来通り2Dで描かれている。しかし、『3』の男性キャラを見るにつれ、本作のキャラが2Dであったことが心からありがたく思えてくるだろう。

当然のことながら本作の主人公は女性である。そのため、男性キャラが主人公の『ときメモ』とは異なる点もいくつか存在する。たとえばパラメーターの根性が気配りに変わっているといった点などである。その他にもリッチ（お金）やアルバイトなどが導入され、休日にはショッピングを楽しむことができるようになった。これは実に女性向けの改良点だといえる。



ゲームの舞台は私立はばたき学園。男性向けの『ときメモ』同様、幼馴染みから先生までイケメンが勢揃いする都合のいい学校だ。



当たり前のことだがゲームシステムは『ときメモ』とほぼ同じである。経験者は説明書を読む必要すらない。

シリーズ作品	
ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss	PS2・DS
ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story	DS・PSP



入部可能な部活は8種類。野球部へはマネージャーとしての入部となる。チアリーディングはまさに女性が主役のゲームといった感じだ。

また『3』で不評だった服装システムは本作にも導入されている。これには普段着の着替えも可能になるなど多少の改良点もみられるが、やはり完成度はイマイチであった。そもそも本作のお店で売られている服の多くは、高校生の服装に相応しくないのである。

イケメンキャラが勢揃い



攻略可能キャラは全部で9名。同級生から年下、先生、中年のおじさまなど幅広い層が揃っている。スポーツ、勉強、芸術などキャラの得意分野も実に『ときメモ』らしい。

DATA ときめきメモリアル Girl's Side

メーカー/コナミ
発売日/2002年6月20日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	**PS2 プレイステーション2**	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	**DS ニンテンドーDS**	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

DS版には追加キャラも登場。さらにDS版をフルボイスにした『ときめきメモリアル Girl's Side 1st Love Plus』も発売されている。

※…PS2版の発売日・PS2版の定価

BL好きな女子に大人気のシリーズ



本作から採用の新システム

本作の通貨に相当する「リッチ」と、それを増やすためのアルバイトはシリーズ初の試み。



本作でのバレンタインはチョコを送る側であり一大イベントである。たった1個の手作りチョコを誰に贈るかは非常な悩みどころだ。



「伝説の場所」は教会

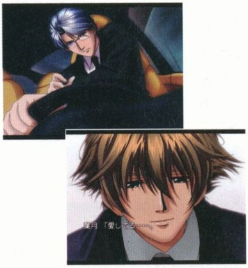
本作で告白の舞台となるのは学園の敷地内に建っている古びた教会である。

攻略可能な男性キャラの数は9人で、やはり他のシリーズ同様に勉強やスポーツが得意などといったキャラ付けがされている。基本的に皆イケメン揃いであり、年下の後輩キャラから担任の先生まで幅広い層に対応可能だが、中でも一際目立っているのがシリーズ最年長の攻略キャラである天之橋一鶴だ。彼は学園の理事長を務める36歳の男であり、ダンディなおじさまキャラである。しかし、彼の髭に丸メガネという風貌が、筆者にはどうしても田代まさしに見えてしまうのである。

また、本作には主人公と同性の友達キャラが4人登場し、一緒に出かけたりすることも可能になっている。彼女達とは男性キャラをめぐってライバルになる可能性もあるが、逆に親友になった場合は専用のエンディングも用意されている。男性版の『ときメモ』でここまで同性キャラが優遇されていたことはなく、これも女性向けゲーム独特の特徴だと言えるだろう。

本作はコナミの狙い通りのヒットとなり、「ときメモファンド」は本作のおかげで元本割れを免れた。そして、ファンタジー世界が舞台である『アンジェリーク』と学園生活が舞台の『GS』は上手いこと棲み分けが可能であったようで、両作品のファンが対立するようなこともなく順調にシリーズが発展していった。続く『2nd Kiss』では様々な点が改良されていったが、中でも特筆すべきは事故チューシステムだろう。これは男性キャラと誤ってキスしてしまうイベントで、その後のキャラの対応やエンディングにまで影響を与える。

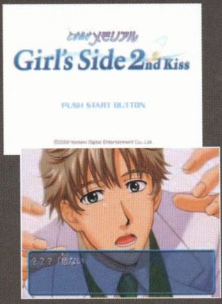
そして『GS』シリーズは近年携帯ハードに積極的に進出し、DSでは全シリーズが遊べる。またタッチペンを活かした新システムも導入され好評を博している。今後はやはり3DSを中心にシリーズ展開していくのだろう。





『ときメモ3』から採用された服装システムは本作にも搭載されている。さらに服装によってピュアやセクシーなどの属性がつくようになった。

Girl's Side 2nd Kiss



本作の成功をうけ『ときメモGS』はシリーズ化される。『2nd』では男性キャラと思いがけずキスしてしまう「事故チュー」システムが話題となった。

近年は携帯機を中心に展開



シリーズ全てがDSで発売され、最新の『3rd Story』はPSPにも移植された。これはターゲットである女性の据え置きハード離れが激しいからだと推測される。

携帯機に舞台を移してもきらめき高校の伝説は続く

ときめきメモリアル4



新しくないところが逆に新しく感じる

『ときメモ3』は野心的な作品ではあったが、未完成な部分も多く見受けられ、商業的にも成功したとは言い難いものであった。また、『ガールズサイド』（GS）が成功したこともあり『ときメモ』ブランドの中心は、これまでの男性向け恋愛SLGから女性向け恋愛SLGへと移ってしまったかに見受けられた。しかし、前作から8年の期間を経た『ときメモ』15周年の2009年に、新たなナンバリングタイトル『ときめきメモリアル4』が発売されたのである。ハードはこれまでの据え置き機から携帯機のPSPへと変更されたが、これは時代の流れで仕方のないこと。そんな些細なことよりも『ときメモ』の新作をプレイできることにファンは歓喜したのである。

ストーリー性を重視していた『3』と比べ、『4』は従来の路線に回帰しオーソドックスな作りになっている。しかし、『GS』で成功したシステムが逆輸入されるなど、新しい『ときメモ』としてプレイヤーを飽きさせない工夫も多く見られる。

そのうちの1つが主人公の特技で、様々な行動時に入手できる経験と引き替えに習得することが可能。特技には体調下降率を抑えたり、パラメーター上昇率を上げたりなどの効果があり、学期ごとに最大6個まで付け替えられる。また、女性キャラも固有の特技を持っており、中にはマイナス効果を及ぼすものもあるため、攻略時には対策が必要となる。

そして、『GS』譲りのシステムがお金に相当する「リッチ」の導入である。このリッチを消費して買い物が可能であり、それに伴いアルバイトコマンドが追加された。



特技システム
本作から追加されたシステムで、経験と引き替えに特技が習得可能であり、装備することによって様々な恩恵を得られる。



携帯のバッテリー切れ
本作では1日に複数回女の子に連絡がとれるようになった。但し規定回数を超えるとバッテリーを購入するか月代わりを待つ必要がある。



基本的なゲーム性は同じ
平日はパラメーターアップに費やし、休日にデートをこなすというお馴染みのシステム。シリーズ経験者なら違和感なくプレイ可能だ。



携帯電話
女の子と連絡をとるアイテムは固定電話から携帯電話へと進化した。また、携帯にはデートの後に女の子からメールがくることもある。

メインヒロインが2人





主人公の同級生で親しみやすい「星川真希」と生徒会長で完璧な女性である「皐月優」の2人がメインヒロイン。ちなみに皐月は初代のメインヒロイン藤崎詩織の親戚である。

DATA ときめきメモリアル4

メーカー/コナミ
発売日/2009年12月3日

定価/5250円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	**PSP プレイステーション・ポータブル**	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

廉価版とダウンロード版も発売され、かなり購入しやすい価格になった。また、アニメのDVDやブルーレイとのセットはかなり高価である。

初のヤンデレヒロインにファンは騒然となった



手つなぎイベント
特定の条件を満たしてデートすると発生。選択肢を選ぶことでムードが変化し、ここぞというタイミングで手つなぎに挑戦!



声かけモード
平日の行動コマンド実行中にキャラが登場した場合は、素早くLorRボタンを押せば下校イベントに発展する。



スペシャルパーティー
お馴染みのクリスマスパーティーに体を充分鍛えた状態で参加すると、スペシャルな会場に招待されバトルが開始される。

本作ではシリーズで初めてメインヒロインが2人存在する。そのうちの1人「星川真希」は明るくて頑張り屋な性格。『2』や『3』のヒロインに近い設定で、親しみやすく攻略も容易である。そしてもう1人のメインヒロインが「皐月優」。彼女の風貌はどことなく初代のメインヒロイン「藤崎詩織」を彷彿とさせるが、実際に藤崎とは親戚という設定で、藤崎へのオマージュキャラなのである。当然、藤崎と同じ完璧超人であり、本作の攻略最難関キャラの1人である。ちなみに星川と皐月の制服が違うのは、学校が異なるからではなく学年が異なるから。主人公の1学年先輩である皐月の代までは旧きらめき高校の制服であったが、主人公達の代に現在の制服に替わったという設定だ。

そしてもう1人、本作で特筆すべきキャラに主人公の幼馴染みである「大倉都子」がいる。彼女はいわゆる情報屋キャラであり、主人公が知り合った女の子の電話番号などの情報を教えてくれる存在なのだ。しかし、実は彼女は昔から主人公のことが好きであり、それをこれまでひた隠しにしてきたのである。そして彼女を13回デートに誘うと情報屋から攻略対象へと変化し、同時にヤンデレ属性が開放される。以降、彼女が友好状態である時は外見が大きく変化し、「うさぎさん」との戦闘やお小遣いがもらえなくなるといった弊害が発生するようになる。これは彼女がときめき状態になるまで続くため、中途半端に手を出すのは御法度になっている。ちなみに公式の人気投票は行われていないが、大倉が本作の人気No.1であると推測され、彼女の優遇度合いはメインヒロイン以上のものである。

この『4』が現在のところ『ときメモ』の最新ナンバリングタイトルであるわけだが、既に発売から3年近くが経過している。もともと『ときメモ』は発売サイクルが遅いほうだが、そろそろ新作が気になる時期である。コナミには同ジャンルに『ラブプラス』という、もう1つの人気ブランドが存在しているため、今後どういった棲み分けが行われるのか気になるところだ。





うさぎさん
大倉都子がヤンデレ状態に突入すると、他の女の子とのデートの後にうさぎが襲ってきて戦闘に突入する。

ヤンデレヒロイン





主人公の幼馴染みであり女の子の情報を教えてくれる大倉都子は、デートに誘い続けることで攻略可能キャラになる。しかし、その後彼女の態度と容姿は豹変し…。

クリア後のお楽しみ





ゲームクリア後は告白されたキャラの服装や背景を自由に入れ替えられる「みつめてルーム」を楽しむことができる。各キャラの水着姿もじっくり鑑賞可能だ。

女性によって作られた女性向け恋愛SLGの元祖



アンジェリーク

アンジェリークシリーズ

新たなジャンルを開拓した功労者

『同級生』に端を発し『ときメモ』によって爆発的なブームとなった恋愛ゲーム。そのほとんどは男性向けの商品でありながら、実は女性のファンも多いという事実はあまり知られていない。その女性恋愛ゲームファンという市場を開拓するために発売されたのが、本作『アンジェリーク』である。

制作・販売を行ったのは歴史SLGでその名を馳せた光栄。しかし、歴史SLG制作チームに恋愛SLGを作らせては、登場キャラが髭の生えた武将ばかりになりかねない。そこで新たに女性のみで構成された制作チーム「ルビー・パーティ」が立ち上げられ、本作の製作総括を行うことになったのである。

女性向けの恋愛SLGであるため、主人公は当然女性である。しかし、男性向け恋愛ゲームのほとんどが主人公の外見を隠しているのに対し、本作では主人公である「アンジェリーク・リモージュ」が前面に押し出されている。自分の愛しのキャラとアンジェがくっついてしまっては、女性プレイヤーの嫉妬を買いそうだが…。意外にもそのようなことはなく、女性プレイヤーはアンジェに上手く感情移入できているようである。また、本来は憎まれ役であるロザリアにも人気が集まり、彼女を主人公として使用できるようになった『アンジェリークデュエット』も発売されている。

シリーズ作品	
アンジェリークSpecial2	PC・PS・SS・etc.
アンジェリーク トロワ	PS2
アンジェリーク エトワール	PC・PS2

本作によって開発された女性向け恋愛SLGという市場はその後も拡大を続け、ジャンルの1つとして定着している。近年ではコミケにも女性が多く進出しており、本作を題材にした「薄い本」も数多く発売され、活況を呈していたようである。



ラブラブエンディングを迎えるためには女王の座を諦めなくてはならないが、守護聖様と結ばれることこそが本作の醍醐味なのだ。



女王試験の内容は守護聖様の力を借りて大陸に力を送り人口を増やすというもの。その過程で守護聖様と仲良くなっていくのだ。



本来の目的である女王試験に合格することは、本作ではバッドエンドに相当する。時にはわざと大陸の育成を遅らせることも必要だ。

アンジェリークデュエット



32bit機への移植版の1つだが、ライバルキャラであるロザリアを主人公として選択することが可能。また、イベントも追加されるなど、リメイク作と言ってもいい作品だ。

DATA アンジェリーク

メーカー/光栄
発売日/1994年9月23日

定価/9800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

オリジナルであるSFC版をはじめ、他ハードへの移植作もかなり安価に購入が可能だが、唯一DS版のみはやや高価である。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

守護聖様との愛を育むゲーム



シリーズ2作目
オリジナルはマイナーハードPC-FXから発売。その後PSとSSに移植された。

本作において恋愛の対象となるキャラは「守護聖」と呼ばれ、それぞれが「サクリア」と呼ばれる力を司っている。本作の表向きの目的は女王試験の合格。その試験である大陸の育成をライバルキャラと競うことになる。そして、育成には守護聖様の力を借りることになり、その過程で守護聖様との愛情を深めていくのである。このシステムはシリーズの基本となっており、ライバルの有無・育成対象の違いといった変化はあっても最新作まで受け継がれている。

1作目の主人公リモージュは見事女王試験に合格し、宇宙を統べる女王になった、というのが公式の設定。次に女王試験を受けることになったのが『アンジェリークSpecial2』の主人公アンジェリーク・コレットとライバルのレイチェルである。2作目ではこれまでの9人の守護聖様



1作目の主人公アンジェリーク・リモージュは本作では女王になっており、アンジェリーク・コレットとレイチェルが新たな女王を目指す。



根本的なゲームシステムはほぼ前作と同じ。表の目的は惑星の育成だが、実際には男性キャラとラブラブになることが真の目的だ。

に加え、新たに3人の教官と協力者が追加された。教官からは精神・感性・品位といった能力を学習することができる。また、協力者からは育成状況の確認や、守護聖様との相性を上げるおまじない、プレゼントの購入などが可能。無論、これらの教官・協力者とも仲良くなることが可能で、専用のエンディングも用意されている。ちなみにこの『Sp2』のオリジナルはNECのマイナーハードPC-FXで発売され、なぜか同シリーズとPC-FXの結びつきは強いのだ。

続く第3作目『アンジェリーク　トロワ』はハードをPS2に移し、それまでとはグラフィックの質が大きく変化している。本作ではコレットが女王に就任しているが、彼女が大陸

アンジェリーク トロワ



シリーズで初めてPS2で発売され、グラフィックやムービーの質は圧倒的に向上している。基本的なゲーム性や登場キャラは従来のシリーズを踏襲。



精神・感性・品位の教官
9人の守護聖の他に3人の教官も登場。もちろんこの3人も攻略可能である。

の育成を行うことになるためライバルは存在しない。この『トロワ』の最大の特徴は前述の通りグラフィックの変化だろう。キャラは全体的に大人びた雰囲気になり、3Dで表示されることも多くなった。また、各キャラの恋愛エンディングが複数存在するようになったのも大きな変化だろう。

現在までの最新作である『アンジェリーク　エトワール』では主人公がエンジュという少女になり、前作に引き続きライバルも登場しない。また、神鳥の宇宙と聖獣の宇宙にそれぞれ守護聖様が存在するため、守護聖様の数は18人という大所帯になったが、従来のファンからはあまり受け入れられなかったようである。

アンジェリーク エトワール



メインシリーズとしては本作が最新作となっている。2つの宇宙に各9人ずつの守護聖がおり、攻略可能キャラはシリーズで最多の19人にも及ぶ。



トゥルー・ラブストーリー ~Remember My Heart~

トゥルー・ラブストーリーシリーズ

デートするだけが恋愛SLGじゃない

『ときメモ』の一党独裁状態であった恋愛SLGというジャンルに一石を投じ、多くのファンのハートを掴んだ『トゥルー・ラブストーリー』。本頁で紹介している『Remember My Heart』はその改訂版であり、特に理由がなければこちらを購入することをオススメする。

本作のシステムは純粋な恋愛SLG。というのも、多くの恋愛SLGに存在する育成要素が本作にはほぼ存在しないからである。主人公の能力はゲーム開始時に自由に設定でき、勉強にも運動にも隙がない超人キャラにすることも可能だ。ただし、能力が高ければモテモテというわけではなく、キャラによっては低い能力値を好む場合もある。

そして、本作のもう1つの特徴としてあげられるのが、プレイ期間の短さである。主人公は親の都合により転校を余儀なくされた身で、残された期間は僅か1ヶ月を残すのみなのである。プレイ期間が3年というゲームが多い中でこれはかなり思い切った仕様。しかし、期間が短いからといって内容が薄いといったようなことはなく、逆に濃密な時間を過ごすことができる。

また、本作では他の恋愛SLGの様にデートを重ねて女の子との仲を深めていくということができない。というのも本作では女の子をデートに誘うことは容易ではなく、電話1本で何人もの女の子と簡単にデートの約束をとりつけたりはできないのだ。これは実にリアルであり、何十回もデートをしておきながら告白するまでは恋人ではない、というのはよく考えるとおかしな話なのである。

シリーズ作品	
トゥルー・ラブストーリー	PS
トゥルーラブストーリー2	PS
トゥルーラブストーリー3	PS2
True Love Story※	PS2

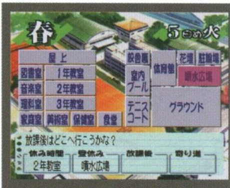
※True Love Story Summer Days, and yet…



本作には主人公のパラメーターが存在しない。能力値はゲームの初めに自由に設定が可能で、それにより女の子との相性が決まる。



本作の目玉とも言えるのが下校会話システム。女の子の好みの話題でドキドキ度をアップさせれば、デートに誘ったり手を繋いだりできる。



プレイ期間は春夏秋冬いずれかの1ヶ月間。季節によって登場キャラが異なり、複数回プレイが前提の作りとなっている。

トゥルーラブストーリー2





1999年1月21日に発売されたシリーズ2作目。ゲームシステム的には初代のものを引き継ぎ、より充実した内容になっているため安心して遊べる作品だと言える。

DATA トゥルー・ラブストーリー~Remember My Heart~

メーカー/アスキー
発売日/1997年12月11日

定価/3800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

オリジナルよりも定価が安いこともあり、中古価格もこちらの方が安い。内容的にも価格的にもオリジナルを買う意味は薄い。

システムの二転三転は不振の証拠



3作目の舞台は中学校

多くの恋愛SLGが高校を舞台としているのに対し、本作は中学校が舞台という変わり種だ。

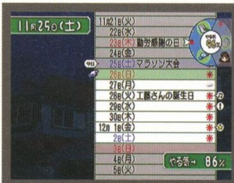
デートに変わって本作で中核を成しているのが下校会話システムである。学生である以上、平日は意中の女の子と顔を合わせることも多いはずで、この機会を逃す手はないということだ。また、これなら比較的自然に女の子と会話を楽しめ、仲良くなっていくことができるのである。

これらの本作独特のシステムは多くのプレイヤーに受け入れられ、人気シリーズとしてファンを広げていった。1999年に発売された『トゥルーラブストーリー2』は初代のシステムを受け継ぎ、イベントなどを

デート



シリーズを通して女の子とデートする機会が非常に少ない。これはかなりリアルな設定ではあるものの、物足りなく感じてしまうプレイヤーもいるだろう。



『3』からはシステムが大幅に変更されプレイ期間も1年間になった。毎日プレイする必要はなく、任意に選んだ日のみ行動を実行する。

充実させたもの。初代のファンであれば問題なく楽しむことができるが、この時期にはギャルゲーバブルに陰りが見え始めていたため、前作ほどのヒットにはならなかった。

続く『トゥルーラブストーリー3』では設定を大幅に変更。恋愛SLGとしては少々幼すぎるのでは、という中学校が舞台となった。また、プレイ期間が1年間に延長されたため、システム的にも大幅な変更が発生した。このシステムはかなり特徴的で、期間が伸びた代わりに1週間のうち、プレイする日を自分で決めることができるのである。当然、スキップしてばかりではただ日にちが過ぎるばかりであるし、あまり頻繁に行動してばかりいてもやる気が下がってイベントが発生しにくくなってしまう。このさじ加減が『3』のポイントなのであるが、プレイヤーの受けはあまり良くなく、セールス的にも成功を収めることはできなかった。

続く4作目『True Love Story Summer Days, and yet...』では



前作までの妹に代わり『3』では双子の姉が登場。攻略はできないが女の子の情報を教えてくれる重要キャラだ。



ゲームの中核はやはり下校会話。『3』では3人で帰れるようになったが、3人目のキャラは邪魔なだけなのが残念である。

本シリーズの顔とも言うべきキャラデザイナーが変更され、見た目から大きく変わったゲームとなる。舞台は再び高校に移されたが、既に全盛期の勢いは全くなくなっており、シリーズはここで終了した。

今となってはシリーズの復活は難しいことであるが、かつて『ときメモ』シリーズに唯一対抗できる恋愛SLGシリーズが存在したことに思いをはせ、筆を置きたいと思う。



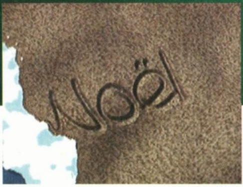




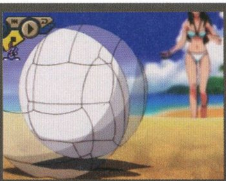
2004年7月22日に発売されたシリーズの最終作。キャラデザインが変わり、タイトルがアルファベットに変更された。

会話のキャッチボールで遠距離恋愛を成就させる

NOëL NOT DiGITAL



ビジュアル重視の擬似会話ゲーム



浜辺に転がってきたボールを拾ったことが彼女達と主人公との出会い。何とも都合良すぎだが、深く突っ込むのはやめておこう。

『NOeL NOT DiGITAL』は公式にシミュレーションゲームに分類されている。しかし、本作には恋愛SLGにありがちな育成要素などはなく、主人公の能力を表すパラメーターなども存在しない。そう、本作は画面の中の女の子との会話を楽しみ、擬似恋愛を経験するゲームなのである。

本作では主人公と女の子は離れた場所に住んでいる。そのため、コミュニケーションの手段となっているのがテレビ電話。女の子がいる時間を見計らって電話をかけ、上手く繋がれば会話がスタート。ここで驚く



女の子とはテレビ電話を通して会話する。画面左に流れる会話ボールを拾って、話題を投げかけていくことで話を進めていく。

のは会話中に一切の字幕が出現しないこと。それ故に彼女達の話を聞き逃さないためにゲームに集中しなければならない。TVなどを見ながらのプレイなどはもってのほかである。また、会話と連動して画面左に内容に対応した会話ボールが流れていく。これを拾って会話が途切れた時に相手に投げてやれば、その内容の会話が続いていくのである。まさに会話のキャッチボールを楽しむゲームなのだ。しかし、慣れないうちはボールを集めることに必死になってしまい、会話を楽しむ余裕がなくなってしまうのは欠点だと言えよう。また、女の子からの好感度なども表示されないため、彼女達との仲がどれだけ進展しているのかが非常に分かりにくい。トータル的に見てもかなり初心者を突き放したゲームなのは間違いない。

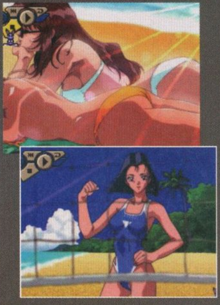
シリーズ作品

NOeL ～La neige～	PS
NOeL ～La neige～ Special	PS
NOeL3	PS・SS

そして本作のもう1つの売りが彼女達から送られるビジュアルメール、つまりムービーである。彼女達から定期的に届けられるこのムービーは非常に高品質で見応え充分。全体的に本作はビジュアル面にかなりの力が入れられているが、中でもこのムービーはセル画6000枚にものぼる大作なのだ。

このビジュアル重視の路線はその後のシリーズにも受け継がれ、続編ではアニメーションの容量が2倍にもなっている。しかし、メーカーが実質的にゲーム製作から撤退したため、シリーズは3作目で終了。ファンからはシリーズ復活を期待する声もあるが、望みは薄いだろう。

高品質なムービー



本作最大のウリが豊富なムービーである。ムービーは非常に美しく、かつスムーズな動きを見せる。これは発売から15年以上経過した今でも一見の価値がある。

DATA NOëL NOT DiGITAL

メーカー/パイオニアLDC
発売日/1996年7月26日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	**PS プレイステーション**	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
Xbox Live Arcade	未配信

中古ソフトは安価に販売されているが、PS3でプレイした際にセーブができない不具合がある。PS3でプレイする場合はアーカイブス版を購入しよう。

仕事を成功させ信頼度と女の子のハートをゲット

悠久幻想曲



キャラとストーリーが魅力の育成・恋愛SLG



とある事件の容疑者になってしまった主人公は、3人の女の子の助けを借りて住民の信頼を取り戻さなくてはならない。

架空の世界である「エンフィールド」を舞台とする育成・恋愛SLGである本作は、主人公の冤罪を晴らすのが目的。そのためには街の人々からの支持を得、再審を受けることを目指さなければいけない。

と、一見すると非常に深刻なストーリーを想像するが、主人公を信頼してくれる仲間達に囲まれ、ゲームは全体的に優しい雰囲気に包まれている。システム的にはこの仲間達から3人を選び、請け負った仕事を完遂することで資金と支持を得ていくというもの。また、仕事をこなしていく過程で主人公や仲間達の能力が上がっていき、一緒に仕事をした仲間同士の信頼度も上がっていく。こうして目的達成と同時にキャラの育成に励むのが本作のゲーム性だ。



恋愛SLGでありながら育成SLGとしての側面も大きい。仕事をこなしていくためにも、キャラの育成は非常に重要である。

しかし、プレイヤーにとって最も大切なのはどのキャラと仲良くなるか。実は本作ではエンディングで必ず主人公の冤罪が晴らされる。したがって、その後に始まるキャラエンディングが最も大切になってくるのだ。

この手の育成・恋愛SLGは、あまり珍しいものではない。と言うのも一般的に恋愛SLGとされているもののほとんどが育成要素を含むからである。しかし、本作はその中でもストーリー性が非常に強いのが特徴。そのため、繰り返しのプレイが少々つらくなるのだが、そこはキャラの魅力でカバー。仲間にする3人を変えれば新鮮な気分でゲームに打ち込めるのだ。

本作はその後シリーズ化され好評を博しているが、『3』はシステムと舞台が異なり賛否両論である。また、『All Star Project』はシリーズのキャラ萌えの人向けのゲームだ。

シリーズ作品

悠久幻想曲 2nd Album	PS・SS
悠久幻想曲3 Perpetual Blue	PS・DC
悠久組曲 All Star Project	PS



特定のイベントではすごろくマップも登場。ルーレットを回し、ライバルと競いながらゴールを目指す。

仕事は超重要



仕事の依頼を受け成功させることで住民の信頼度が上がり、同時に資金が増えキャラも成長する。おまけにキャラ同士の信頼度まで上がるといいことずくめだ。

DATA 悠久幻想曲

メーカー/メディアワークス
発売日/1997年7月18日

定価/5800円

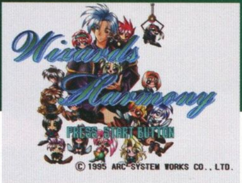
対応ハード
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

オリジナルはSS版だが、プレイ環境を考えるとPS版に軍配が上がるだろう。中古価格自体はどちらも大差なく安価である。

※…SS版の発売日・SS版の定価

棒読みセリフが仇となってクソゲー扱いされた悲劇の名作



ウィザーズハーモニー

育成＋恋愛SLGの佳作 さらにAVG的な要素も

公式には育成SLGとAVGが融合した“そだベンチャー”というジャンルである。従い、ときメモのような生粋の恋愛SLGとは呼べないかもしれないが、女性キャラとの恋愛エンディングもしっかり用意されているので、恋愛SLG感覚でプレイしても特に問題はないと思われる。ただ、どちらかと言えばプレイ感覚は『卒業』に近いだろうか。

プレイヤーは「Slill&Wisdom」という冒険に必要となる技能や知識を教える学園に通うルーファウスという男の子。この学園には幾つもの「アカデミー」と呼ばれるサークルが存在しており、ルーファウスの所属する「ウィザーズアカデミー」もその1つ。ただし、部員はゲーム開始時点で彼ただ1人である。本作の目的は1週間以内にメンバーを5人以上に増やし、廃部の危機を回避すること。しかしメンバーを集めただけでは廃部の回避は不可能。1年に3回ある魔導技検定において、全員の合計レベルが一定の基準値をクリアするというもう1つの条件を満たさなければならないのである。

育成には主人公も含まれるため、都合6人分の週間スケジュールを毎週1回組み立てる必要がある。少々面倒ではあるがこれがゲームの核となる部分なので、試験に落ちないように完全数値化されたパラメーターをじっくりと眺めながら慎重にスケジュールを管理しよう。なお、各キャラには相性が設定されており、相性の悪いキャラ同士を同じ日に同じ内容の勉強をさせると反発しあってうまく育成することができないというデメリットが存在（もちろんメリットも用意されている）。この相性は時おり発生するイベント次第で増減するので、スケジュールを決める際は相性のチェックをお忘れなく。

そのイベントだが、平日・休日双方に発生の可能性があり、これが結構な頻度で発生することに加え、1つ1つのイベントがかなり入念に作りこまれている。たとえ同じイベントでもキャラによって展開が大きく異なる場合も多く、周回プレイ時もついつい見入ってしまうほどだ。

シリーズ作品	
ウィザーズハーモニー2	PC･PS･SS
ウィザーズハーモニーR	PS



某ギャルゲーを彷彿とさせるそこそこ気合の入ったOPムービー。しかしどちらかと言えば育成SLG要素が強い。



プレイ開始からしばらくはアカデミーの部員勧誘に奔走。勧誘できる場所は学園内の7ヶ所となっている。

各種ステータスを常に把握



全員のパラメーターを一括表示できるので目標が立てやすい。また、プロフィール画面では他のメンバーとの相性を確認できるが、こちらも全員分まとめて表示可能となっている。

DATA ウィザーズハーモニー

メーカー/アークシステムワークス
発売日/1995年12月29日

定価/4900円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
Xbox Live Arcade	未配信

PSで復刻版が発売されており、そちらにはイベントが追加されている。また、シリーズを通してPS版は配信の利用が可能。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

※…PS版の発売日・PS版の定価

あまりの酷さに速攻で音声OFF



選択肢によって展開が分岐
選択肢は豊富に用意されているため、周回プレイも苦にならない。

恋愛SLG部分については基本的に一番仲良くなった部員とエンディングを迎えるのが基本であるが、男性部員とのENDも用意されていることが当時賛否を呼んだ。BLゲーは今でこそ1つのジャンルとして確立されているが当時は数えるほどしか存在しておらず、かなり思い切った試みであったと言える。だからといって腐女子人気が高かったかと問われれば別にそういうわけではなくプレイヤーの大半は男性。従い、このBL的要素の評判はあまり芳しいものではなかったようだ。

しかし、本作にはBL要素を遥かに凌駕するほどの恐ろしい罠が待ち構えている。それは声優。そこら辺の素人を街角で捕まえてきて収録したのではないかという噂話がまことしやかに囁かれるほどの下手さ加減であり、聴いていて吐き気をもよおしたとの声も…。これはあくまでも憶測だが、マニュアルの最後に協力として某音響専門学校の名前が刻まれているので、そこに通う生徒たちが演じているのではないだろうか。あるいはキャスティングを請け負った人物が自身のツテで手配したとも考えられる。真相は藪の中だが、予算の都合で素人同然の人間を声優として起用するという話は特に珍しくもない。ただ、本作の場合はあまりに度が過ぎたようだ。ゲーム性は高く評価されながらも、この声優素人疑惑により本作はクソゲーと呼ばれる始末。これなら最初から声などないほうがまだ良かった。作画も崩壊…とはいかないまでも、キャラ萌えには厳しいレベルであり、本作はこの部分でもかなり損をしている。

しかし、前述の通りゲームシステムは大変評価されており、続編2作、リメイクが1作発売されるに至った。続編では実力も知名度もある声優も幾人か起用し、さらにはキャラデザも変更と盤石の態勢で発売された。だが、クソゲー扱いこそされなかったものの、単なる凡作止まりの評価。ポストときメモと呼ばれた初代と違ってさほど大きな話題にはならず、いつの間にかシリーズも途切れてしまった。



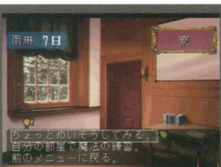
剣と魔法が栄えるファンタジー世界が舞台となっているので基本は何でもアリの展開が多く、その手の世界観が好きな人には特に好評だった。



男性とのエンディングも…
男性とくっつくエンディングも。免疫のない男性プレイヤーには不評だったが…？







ゲームの目的はアカデミーの廃部を回避すること。そのためには日々の鍛錬が欠かせない。各キャラをバランス良く育てていこう。



スケジュール消化中に発生する突発イベントのほか、日付に応じた特別なイベントも用意されており、プレイヤーを飽きさせない。

スケジュールとその結果





上の写真はスケジューラー。その日、誰に何をやらせるか細かく指示できる。もう一方の写真はその結果。「ダメでーす」を中間に、最高の「上出来」、最悪の「休み」などが存在。

ときメモとは似て非なる恋愛SLG

みつめてナイト



ときメモとサクラの強力タッグが実現

『ときめきメモリアル』のコナミと『サクラ大戦』のレッドカンパニーがタッグを組んだことで、発売前から話題を呼んだ本作。残念ながら両作品ほど売り上げを伸ばすことはできなかったが（というよりジャンルを考えればあの2つの売り上げは驚異的と言っていい）、ゲーム性は評価されており名作の呼び声が高い。中世ヨーロッパ風という舞台設定がやや弱かったことに加え、『ときメモ』のような学園ドラマや『サクラ』のような本格的な戦闘パートを期待した人にとっては中途半端な作りに映ったというのも、売り上げがイマイチ伸びなかった原因と思われる。

そんなわけで、期待したほどの成果を上げることができなかった本作だが、システム面では直系である『ときメモ』を凌駕している。ちなみに、日常生活パートは『ときメモ』がベースとなっており、それぞれの内容は大きく異なるものの、日々の鍛錬でパラメーターを伸ばすというゲーム性は共通している。なお、『ときメモ』と違い本作にはレベルが用意されているので、パラメーターを調整するのではなくひたすら伸ばしていくゲーム性だ。

また、定期的に戦争が発生するのもポイントの1つ。戦争は部隊戦とヴァルファバラハリアンと呼ばれる傭兵騎士団の将との一騎打ちに分かれており、勝利すれば個人の戦績が上昇する仕組みである。ただし、『サクラ大戦』のようなリアルな戦闘パートを期待してはいけない。本作のそれはあくまでも簡易的なものに過ぎず、東洋から来た名もなき剣士がどんなに孤軍奮闘したところで、全体の戦局には一切影響を及ぼさないのだ。この辺りをもっと上手くストーリーとリンクさせることができていたなら、本作の評価はまた違ったものになっていたはず。まさに中途半端な作りなのである。



一応は中世ヨーロッパが舞台だが、世界観の構築があまりうまくいっておらず、近世的な要素も随所に登場する。



プレイヤーは東洋人で、ドルファンという王国に傭兵としてやってきた。この国にいられる期間はときメモと同じく3年間だ。



本作のメインヒロインであるソフィア。とある理由で、ジョアンという貴族の三男坊と婚約している。

戦争パート



定期的に発生する戦争ではまず部隊戦が行われ、その直後に敵の傭兵騎士団との一騎打ちが待ち受ける。いずれも単調なものだが、勝利すれば戦績が上昇するので真剣に挑みたい。

DATA みつめてナイト

メーカー/コナミ
発売日/1998年3月19日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

中古価格は比較的安め。廉価版も発売されているが内容は全く同じである。続編は全くシステムの異なるRPGになっている。

悲惨な結末を迎える ヒロインたち



主人公の秘書的な役割を持つ妖精
名前はピコといい、常に主人公と行動をともにしている。



日常パートはときメモとほぼ同様である。なお、2年目からはアルバイトを行えるが本作に金の概念はない。



ロリィには壮絶な最期が…
ロリィと彼女を姉のように慕う少女レズリー。果たして彼女たちに待ち受ける運命は…？

『ときメモ』はパラメーターをその女の子が必要としている水準にまで持ってくれば、グッドエンディング＝告白成功という単純な方式であったが、本作では日常生活の中で発生する連続イベントをこなさなければならない。これが難易度を底上げしている原因ではあるのだが、『ときメモ』よりも遙かにストーリー性が強いので、ハマる人は『ときメモ』以上にハマると言われている。また、デート中の選択肢もその相手が抱いているプレイヤーへの想い（恋愛度）によって反応が変わるというのも本作ならでは。これでより感情移入できるというものだ。

ちなみにこの選択肢には時々目を疑ってしまうものも混じっており、例えばとあるイベントでは「お前の乳を絞らせろ！」というド直球な選択肢が。いや、もちろんそこから発展する恋もないわけではないだろうが、純愛がウリの恋愛SLGでその選択肢はどうかと思う。

ところで本作のヒロインは悲劇的な結末を迎えることも多く、一家が破産したり、爆弾テロに巻き込まれて死亡、あるいはデートの最中に溺死するという、これは本当に恋愛SLGなんだろうかと疑ってしまうほどの壮絶な内容に愕然とした方も多いのではないだろうか。これが本作が「鬱ゲー」と呼ばれる所以であり、人によってはトラウマになりかねない。戦時下の話ということもあり、重いエピソードが随所に散りばめられているのも本作の特徴の1つと言えよう。

従って、普通の恋愛SLGを期待して購入すると色々な意味で裏切られるかと思うが、パラメーターを上げてヒロインがなびくのをひたすら待つだけの恋愛SLGに物足りなさを感じている人には、ぜひプレイしてもらいたい一本である。ゲームとしてはところどころ詰めが甘い箇所があるとは言え、全体としてはよく出来ていると思う。ちなみに『みつめてナイトR 大冒険編』というゲームも制作されたが、ジャンルはRPGでストーリーに直接的な繋がりのない、いわゆるスピンオフ作品である。こちらも色々と物議を醸したソフトなので、興味のある方は探してみるといいだろう。



プリシラは退屈なお城を抜けだした典型的おてんば姫。彼女とのエンディングももちろん用意されている。

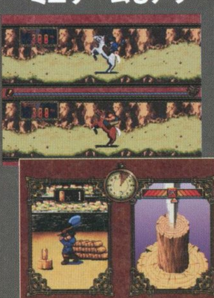


本作には経験値およびレベルの概念が存在するので、『ときメモ』よりも成長が分かりやすくなっていると言える。



パラメーターを上げるだけではベストなエンディングを見ることはできない。時おり発生する連続イベントがそのカギを握っているのだ。

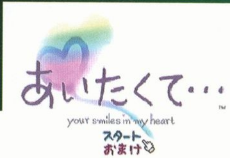
ミニゲームもアリ



用意されているミニゲームは初見ではクリアできないものが多いので、できれば直前でセーブしておきたいところ。『ときメモ』に比べるとその内容はやや地味に映る。

あいたくて…

your smiles in my heart



セールス的には成功しなかった

『あいたくて』はコナミが制作・販売を行った恋愛SLG。コナミの恋愛SLGと言えば『ときメモ』シリーズが圧倒的に有名であり、本作が発売されたのは『ときメモ2』発売直後という悪条件であった。そのため、本作は本流である『ときメモ』に対して、常に日陰者の存在であり続けた。しかし、本作の斬新なシステムは『ときメモ』の亜流ばかりであった当時のギャルゲーの中でも一際目立っており、本流に負けないほどの輝きを持っているのである。

本作の主人公は高校に入学したての、ごく普通の男子高校生である。しかし、アメリカに住む父親からの連絡によって状況が一変。父親が無断で自分の結婚相手を決めてしまったのだ。しかも、父親から送られてきた相手の写真を見た主人公は愕然。そこにはとてつもないブスが写っていたのである。こうして主人公はブスとの結婚を回避するために、高校3年間の間に父親に紹介する彼女を作らなければいけなくなったのだ。

伝説の場所での告白を目指す『ときメモ』に比べ、ずいぶんと後ろ向きな理由ではあるものの、こうして主人公の高校生活はスタートする。しかし、本作のシステムは恋愛SLGに慣れている人ほど最初から戸惑ってしまう。なぜならば本作のキャラ育成部分は基本的にオートで進行するからである。しかし、目標を決めておけば自動的にコマンドが実行されるという本作のシステムは慣れてくれば実に快適で、テキストのスキップ機能が優秀なのと相まって繰り返しのプレイにもストレスが溜まりにくい。また、ゲームがオートで進行するといっても、女の子と登下校を一緒にしたりなどのイベントは発生するため、単調になったりするようなことはない。月初めに自由行動日を決めておけば街の散策や買い物もバッチリである。



時代を先取りした感の男の娘キャラ「みちる君」。もちろん攻略が可能であり、ラブラブエンディングも存在する。



アメリカに住む親父に勝手に結婚相手を決められ、それを回避するために高校時代に彼女を作る決心をして…というストーリー。



アニメ絵が主流の恋愛ゲームの中で、本作の絵はかなり独特である。慣れてくればあまり気にならなくなるのだが…。

育成部分はオートで進む



本作の主人公にも細かいパラメーターが存在するのだが、生活目標を決めておけば平日はオートで進み、各パラメーターも上がっていく。慣れれば非常に快適なシステムだ。

DATA あいたくて… your smiles in my heart

メーカー/コナミ
発売日/2000年3月16日

定価/6800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

配信・移植は行われておらず、中古ソフトの価格もやや高めである。対応ハードがPSであるため、PS2やPS3でもプレイが可能だ。

大作の影に埋もれ マイナーゲームと化した



頻繁なディスク入れ替え
本作の最大の欠点。ゲーム中に4枚のディスクを何度も入れ替えなければならない。

本作の斬新な部分はシステムに限った話だけではない。ゲーム中の様々な部分に時代を先取りした革新的な部分が存在しているのだ。一般的な恋愛SLGでは告白シーンがエンディングになっている。しかし、本作では条件さえ整っていればいつでも告白することが可能。さらに告白にOKをもらえば恋人として付き合っていくことができるのだ。当然、そこでゲームが終わることはなく、ラブラブな関係を楽しみながら学園生活を送れる。デート後には手を繋いだりキスをしたりもできるので、思う存分女の子といちゃつけるのだ。また、驚いたことに本作では複数のキャラに告白することができる。その後、二股交際を続けたり女の子と別れたり、実に自由度の高いプレイが本作の特徴なのだ。

それだけではない。本作には性描写に厳しいPSのゲームながら、パンチライベントが豊富に存在。そして女の様な外見だが、れっきとした男であるいわゆる「男の娘」も攻略が可能。さらにそれでは飽きたらず、主人公の悪友である男性キャラとのラブラブエンディングまでもが存在するのだ。

王道を行く『ときメモ2』のわずか4ヶ月遅れで発売された本作が、これほどまでに異端であったのは、やはり『ときメモ2』と開発が同時進行であったからだろう。本作の開発はかなり長く、1997年8月には既に体験版が完成している。その後も『ときメモ2』と並行して開発が進められ、発売は本作の方が先になるはずであった。しかし、度重なる延期で、結局『ときメモ2』の3ヶ月後という最悪の発売日になってしまう。これは推測だが、企画段階では本作はここまで斬新なゲームではなかったのだろうと思われる。しかし、『ときメモ2』と差違を設けるため様々な仕様が付加され、その結果が発売日の延期を招いたのではないだろうか。



担任の先生も攻略可能である。かなり酷い容姿に見えるが、眼鏡を外すと美人という実に使い古された設定になっている。



デートコースになぜか質屋がある。当然ながら女の子を連れて行ってもいい顔をされることはない。

告白≠エンディング



告白が成功してもゲームは終わらない。その後も女の子とデートを重ねることもできるし、気分が盛り上がれば何度でもキスすることができるのだ。



オートセーブ
本作はPSでは極めて珍しいオートセーブを採用している。メモリーカードの抜き差しは厳禁だ。



野心的な試みが多数存在



女性キャラのパンチライベント、男性キャラとのラブラブエンディングなど、それまでの家庭用ハードでは実現しにくかったことが実装されている。

架空世界を舞台とした剣と魔法の恋愛SLG

エーベルージュ



ゲーム性のキモは やはりパラメーター上げ



主人公には恋愛以外に世界の危機を救うという使命もある。そのためには創造魔法を習得しなければならない。

『エーベルージュ』は架空世界「ワーランド」を舞台とした恋愛SLGシリーズの第1作目にあたる。初出はPC用のゲームであり制作・発売は富士通が行っている。本頁で紹介しているのはそのPS移植版で、基本的な内容はPC版と同じである。

本作が発売された1997年は、ポスト『ときメモ』を巡って各社からギャルゲーが発売されており、本作もその余波を駆って発売され、10万本以上のセールスをあげた。その後シリーズは3作目まで制作され、同じくワーランドを舞台とした『ファンタスティックフォーチュン』シリーズへと波及していった。



休日は自由に行動可能。女の子の部屋に行って話をしたり、一緒に出かけたりして好感度を上げていこう。

本作の主人公は「創造魔法」の素質を持ち、トリフェルズ魔法学園へと入校を果たした少年。そこで、クラスメートと仲良くなりながら、魔法の腕を磨き世界を滅亡の危機から救うことが目的となる。当然、その過程で女性キャラと仲良くなることがプレイヤーの目的なのだが、真のエンディングを見るためには特定のキャラと結ばれなければならない。

ゲーム性は恋愛SLGにありがちなキャラの育成を全面に押し出したタイプ。1週間の予定を決め、主人公のパラメーターを上げていく。2年間の初等部の後に本編ともいえる高等部があり、学園生活は計5年間続くことになる。しかし、この5年という長い期間が本作最大のネックとなっており、1度のプレイに相当の時間がかかってしまう。そのため、続編以降は高等部からのスタートとなり、プレイ時間の短縮を図っている。また、真のエンディングを見ることは非常に困難で、攻略サイトが必須だということも追記しておく。

シリーズ作品

エーベルージュ スペシャル ※	PC・PS・SS
エーベルージュ2	PC・PS
対戦恋愛シミュレーション トリフェルズ魔法学園	PS

※エーベルージュ スペシャル ～恋と魔法の学園生活～



ゲームは学校の初等部入学から始まり2年間で卒業。その後高等部の3年間を過ごす。キャラの容姿も高等部入学後に変化する。

少々古くさいグラフィック





昔のゲーム故に絵柄が古くさいのは仕方ないと思うのだが、キャラの頭が大きすぎたり怒った時のポーズが変だという点などは、かなり好みが分かれるところだろう。

DATA エーベルージュ

メーカー/タカラ
発売日/1997年5月30日

定価/6800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

PC版・コンシューマ版共に中古価格は安い。コンシューマ版はフルボイスなため、声優に興味がある人はこちらを購入するのがいいだろう。

※…PS版の発売日・PS版の定価

女性向け恋愛SLGの地位を確固たるものとした人気作

ファンタスティックフォーチュン



熱狂的なファンが存在 腐女子のマストアイテム



3人のキャラから主人公を選択してゲームスタート。シルフィスを選んだ場合のみ女性キャラとの恋愛も可能になっている。

『ファンタスティックフォーチュン』は左頁の『エーベルージュ』から500年後のワーランドを舞台とした女性向け恋愛SLGである。初出はPC向けのゲームであったが、富士通がゲーム事業から撤退したために絶版となってしまい、その後ファンからの署名により廉価版が発売されPSにも移植されたという経歴を持つ。現在ではコアな女性ゲーマーはそう珍しい存在ではないが、腐女子という言葉すら存在しない時代に、これほどの人気を博していたことには少々驚いてしまう。



週ごとのスケジュールを決め、キャラを育成していく。このあたりのシステムは非常にオーソドックスなものだ。

本作は恋愛SLGにしては珍しく、主人公を3人から選択することが可能である。各主人公ごとに専用の隠れキャラが存在しているため、最低でも3回はプレイしないと全キャラと会うことはできない。また、思春期を過ぎるまで性別が決まらないシルフィスを主人公に選択した場合のみ、他の主人公キャラと恋愛エンディングを迎えることが可能である。

システム的には育成要素が強い恋愛SLGではお馴染みのシステムを採用。ただし、パラメーターをムキになって上げる必要はなく、各キャラとの交流を中心にゲームを進めていける。このあたりが女性ファンの心を掴んだ要因の1つなのだろうか。

そしてPS版から2年後には続編である『ファンタスティックフォーチュン2』が発売される。この作品は制作会社やゲームの舞台が異なっており、ストーリーにも直接的な繋がりはない。また、購入の際には無印とシステム改善Ver.である『☆☆☆』の2種類が存在していることに注意されたい。

シリーズ作品

ファンタスティックフォーチュン2	PC・PS2



登場する男性キャラは様々。王子様から近衛騎士、魔王など架空世界の設定を活かした個性的な面々が揃っている。







各主人公ごとにそれぞれ隠れキャラが用意されており、エンディング数は38にも及ぶ。長く遊べるゲームである。

DATA ファンタスティックフォーチュン

メーカー/サイバーフロント
発売日/2001年5月24日

定価/6800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

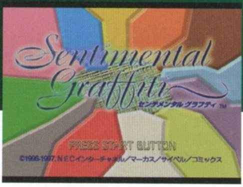
PC版・PS版共に比較的安価に購入可能だ。また、PCとPS2で続編である『ファンタスティックフォーチュン2』が発売されている。

※…PS版の発売日・PS版の定価

ギャルゲーバブルの象徴とも言うべき作品

センチメンタルグラフティ

センチメンタルグラフティシリーズ



本編発売前がブームの最盛期

「せつなさ炸裂」のキャッチコピーで有名な『センチメンタルグラフティ』は、いわゆるギャルゲーバブルの真っ最中に発売された、申し子ともいうべき存在である。また、同時に本作は数々の問題を生みだしており、いい意味でも悪い意味でも歴史に名を残す作品だといえる。

本作が発売された当時『ときメモ』の大ヒットを受け、各メーカーからギャルゲーが発売されていた。特にハードとしての終焉期を迎えていたセガサターンからは、数多くのギャルゲーが排出されていたのである。

そんな中で本作が他のゲームと差をつけるためにとったのが、徹底的な宣伝戦略。発売前から各媒体に広告を出し、小説の連載・ラジオ番組を開始させ、ゲームの担当声優を中心としたプロモーションに力が入れられた。そのため本作は発売前から人気が爆発し、各種グッズが飛ぶように売れたのである。中でも本編に先駆けて発売された『センチメンタルグラフティ ファーストウィンドウ』は限定3万本に予約が殺到し、品薄のためプレミア価格で取り引きされていた。まさに本作発売前にして『セングラ』ブームは最高潮に達していたのである。

当然、『セングラ』本編も同ジャンルのゲームとしてはかなりの大ヒットとなった。しかし、ゲームをプレイした人々から不満の声が漏れ始めると、ブームは急速に下火になり、本作は至る所で投げ売りされるようになってしまう。もともと、流通量が多いゲームは価格の暴落が激しいが、本作はブームによって本来の購買層以上にゲームが生産されてしまった。そのため、ワゴンセールの常連となった本作には、クソゲーのイメージが強烈に植え付けられてしまったのだ。

シリーズ作品	
センチメンタルグラフティ2	PC・DC
センチメンタルプレリュード	PS2



ゲーム内に登場する女の子の質は低くない。というか同世代の恋愛SLGと比べても高いのだが、それがゲームの面白さには繋がっていない。

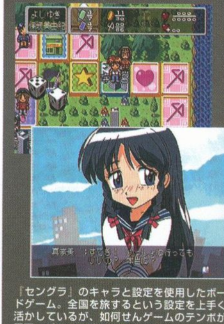


ネット上で暗黒太極拳（暗黒舞踏）と揶揄されるオープニングムービー。踊りの後で空中を泳ぐ彼女達は非常にシュールだ。



「あなたにあいたい」と書かれた差出人不明の手紙をきっかけに、主人公は日本全国の幼馴染みを訪ねる旅に出る。

センチメンタルジャーニー



『セングラ』のキャラと設定を使用したボードゲーム。全国を旅するという設定を上手く活かしているが、如何せんゲームのテンポが最悪でプレイに耐えない。

DATA センチメンタルグラフティ

メーカー/NECインターチャネル
発売日/1998年1月22日

定価/7500円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
Xbox Live Arcade	未配信

シリーズを通して中古価格はかなり安いが、PS版のみはやや高価である。ゲームアーカイブスでも配信されているため、そちらの方が安価である。

※…SS版の発売日・SS版の定価

キャラは魅力的だが ゲーム性は稚拙



列島縦断の旅

移動手段は鉄道・飛行機・船・ヒッチハイクなど様々である。



数多くの女の子の中でも一際異彩を放つ「永倉えみる」。自分をえみりゅんと呼び、語尾に〜りゅんとつける個性派だ。



旅とアルバイト

主人公はひたすら移動とアルバイトを繰り返す。恋愛以外のゲーム性がとことん低いのだ。

本作にはヒロインが12人登場する。一般的な恋愛SLGではヒロインの大半は同じ学校に通う同級生というパターンが多い。しかし本作では主人公と同じ学校に通うヒロインは1人も存在しない。東京在住の主人公に対し、ヒロインは北は北海道、南は九州まで日本各地に散らばっているのだ。これだけで本作の設定が相当に厳しいものだと推測できるが、さらに主人公がヒロインに会いに行く動機が酷い。

主人公は転勤族の家に生まれ、幼少から日本各地の学校で転校を繰り返していた。そして、ある時主人公は「あなたにあいたい」と書かれた差出人不明の手紙を受け取り、その真意と差出人が誰であるのかを探すため、各地の幼馴染みのもとを訪ねることになる。現在であれば迷惑メールの一言で片づけられてしまうような手紙に過剰反応する主人公。そもそも手紙には消印があるはずだが…。また、奇跡的に12人のヒロインと再会した主人公は手紙のことを聞き出すこともなく、壮絶な12股交際を始めるのである。

当然のことながらゲームの多くは移動に費やされ、ヒロインの存在しない学園生活はスキップされてしまう。そのため、本作はデートの約束→移動→デート→移動という繰り返しが基本となる。また、旅費を稼ぎ出すためのバイトや旅先での宿泊（主に野宿）なども忘れてはいけない。

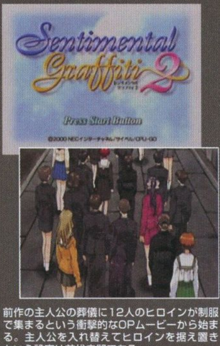
この様に本作はキャラの魅力に対し、ゲーム性があまりに薄っぺらであるのだ。しかし、マニアとはありがたい存在で、この足りないゲーム性やストーリーを脳内補完や小説などで補い、本作を支持し続けた。ブームが去った後にも一定数のファンは存在していたのである。

ところが、続編の発売によって生き残ったファンはバッサリ切り捨てられた。続編『センチメンタルグラフティ2』は前作の主人公の死が明かされるという衝撃展開からゲームがスタート。さらにこの展開に難色を示した前作のシナリオライターである大倉らいた氏を追放。この所行に対し、前作のファンの多くが離れていき『セングラ』は完全に死に体となってしまった。その4年後に『センチメンタルプレリュード』が発売されたが、時既に遅く人気が回復することはなかった。



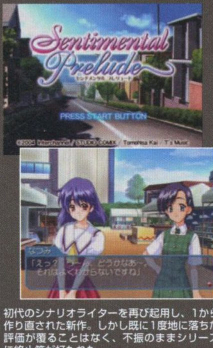
女の子とデートの約束を取り付けた後も一筋縄にはいかない。彼女達は日本全国に散らばっており、主人公は現地に行かなければならないのだ。

センチメンタルグラフティ2



前作の主人公の葬儀に12人のヒロインが制服で集まるという衝撃的なOPムービーから始まる。主人公を入れ替えてヒロインを据え置きという設定は前代未聞である。

センチメンタルプレリュード



初代のシナリオライターを再び起用し、1から作り直された新作。しかし既に1度地に落ちた評価が覆ることはなく、不振のままシリーズに終止符が打たれた。

家庭教師のバイトをしながら女の子を口説く一石二鳥ゲーム

個人教授

La Lecon Particuliere

個人教授 La Leçon Particulière

同名のフランス映画は かなりエロティックだが…



個人的に女の子の髪の色が自然である点に好感がもてる。また、グラフィックのレベルは全体的に高めである。



1週間のスケジュールを組んでおけば自動的にゲームが進行する。そこまでシビアなゲームではないので頻繁に組み替える必要もない。



「息抜き」と称して女の子をデートに連れ出すことも可能である。役得だが遊んでばかりでは大学に合格させることはできない。

本作はその怪しいタイトル故にアダルト系のゲームだと勘違いされることが多い。しかし、実際にはそういった描写は存在せず、純粋な恋愛SLGとして万人にオススメできるゲームである。恋愛SLGとしてはかなりマイナーではあるがゲーム性は悪くなく、何よりも女の子の質が非常に高い。いわゆる「萌え絵」が苦手で同ジャンルのゲームに手を出せないでいる人も、本作であれば許容範囲なのではなかろうか。

ゲームの目的は家庭教師として勉強を教えている女の子を大学へ入学させること。当然、その過程で女の子と仲良くなってしまうことはあるわけで、比較的自然な理由でラブラブエンディングを迎えられる。そのためには主人公のパラメーターを上げ、同時に女の子達の学力＆好感度を上げていかなければならない。とは言え、主人公をまじめに大学に通わせていれば、自然とパラメーターも上がっていく。どちらかと言えば家庭教師中のクイズの方が難しく感じてしまう人も多いはず。特に理系の問題は文系プレイヤーを悩ませるだろう。ここは多少の後ろめたさはあってもネットなどで調べた方がいいかもしれない。また、女の子にはご機嫌取りのためと、学力向上のためにはプレゼントが不可欠。家庭教師のバイトをやっていながら、給料をほとんど還元してしまうという矛盾に陥るが、これはシステム上仕方がない。



家庭教師中は女の子から質問されることもある。クイズは意外に難しいものも含まれているが、ネットで調べられる現代では楽勝だろう。

この様にかなりの秀作でありながら本作はマイナーゲームの1つとなっている。もしも大手ゲームメーカーから発売されていればそれなりのヒットを飛ばしたはずで、やはり広告や雑誌などの媒体での紹介がヒットには不可欠な要素なのだと思い知らされる。

DATA 個人教授 La lecon particuliere

メーカー/毎日コミュニケーションズ
発売日/1998年4月9日

定価/5800円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

セールス的には振るわなかったようで、移植や配信は行われていない。出回っている本数は多くないと思われるが中古価格は安めである。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード



比較的序盤のうちに発生する本作最大の罠。彼女の告白にOKすると、生徒達とのラブラブエンディングを迎えることができなくなる。

恋愛SLG入門にオススメの低難易度ゲーム

後夜祭

-a sherd of youthful memories-



男性キャラとの友情エンディングもあり



キャラデザインは「マクロス」シリーズでお馴染みの美樹本晴彦氏。いかにもというキャラが並ぶが全体的にかなりハイレベルだ。

左の『個人教授』と同様に恋愛SLG初心者にオススメしたいのが、この『後夜祭』である。特に複雑なシステムやパラメーターに拒否反応を示す人でも、本作は問題なくプレイできてしまう。

その主な理由にはシステムが非常にシンプルだということがある。本作の目的は文化祭での出し物を成功させること。その作業の過程で登場キャラと仲良くなっていく、という仕組みだ。また、こういった設定上、ゲームのプレイ期間は僅か1ヶ月と短い。これも周回プレイが前提の恋愛SLGでは嬉しい部分である。主人公には学力や体力といったパラメーターは存在せず、恋愛SLGで一般的な育成要素はほとんど存在しない。このため、プレイヤーはキャラと仲良くなること、文化祭の出し物を成功させることの2つに集中できるのだ。



どの作業を手伝うかを選ぶだけの実にシンプルなシステム。一緒に作業を行ったキャラとの好感度が上がる仕組だ。

基本的にプレイヤーが指示を出すのはどの作業を手伝うかという部分のみ。その際に他のキャラと2人きりで作業をすれば好感度が上がっていく。各キャラには疲労度・やる気というパラメーターが存在し、作業の効率に影響を与えるが、これは完全に無視してしまっても問題ない。とにかく本作の難易度は低く、かなりアバウトなプレイでイベントをこなしているだけで、グッドエンディングを迎えられるのだ。

この様に本作は複雑になり続ける恋愛SLGに一石を投じるシンプルなゲーム性が売りであった。しかし、5800円を投じたゲームのエンディングが、2時間あまりで見られてしまうのは問題だともいえる。そのためか、本作の評価は廉価版が発売され、気軽に遊べるようになってから高まっていった。



ゲームの難易度はかなり低め。キャラの攻略も出し物で高得点をとることも難しくない。複雑なSLGが苦手な人にオススメだ。





タイトル通り告白は学園祭終了後の後夜祭においてである。最も好感度が高いキャラが男性だった場合には友情エンドとなる。

DATA 後夜祭

メーカー/翔泳社
発売日/1999年2月25日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
Xbox Live Arcade	未配信

SuperLite1500シリーズとして廉価版が発売されている。中古価格も安めなので入手に困るようなこともないだろう。



夏色セレブレーション

THE 恋愛シミュレーション

意中の女と距離が縮まる物語後半の展開が楽しい



ゲームの基本はコマンド選択による会話。相手に気に入られるような言葉を返すように気を配ると、その後の展開が大きく変わってくる。



午後は主に自由な時間で、行き先もマップから自由に選べる。単にストーリー展開を複雑にしたいなら、毎日違う場所に行くのがオススメだ。



最終的に誰を選ぶかを問われた時、迷うことなく選べる、もしくは真剣に悩むことができるのなら、あなたはこのゲームと相性が良い。

読んでいて恥ずかしくなるくらいのベタな恋愛小説が好きなら、本作『夏色セレブレーション』はまさにピッタリ。そういうシロモノが苦手なら、どうやっても頭が受け付けないかもしれない。恋愛SLGとか恋愛ADVとかいわれるゲームは大抵そういうものだが、本作は低価格作品のため内容もシンプル。画面で小説を読んでいるような感覚のゲームになっているため、それを楽しめないと若干プレイをするのは苦しい…かもしれないというわけだ。

本作は元々PCで発売されていた恋愛ゲーム。それをPSに移植し、当時年間25本も発売されていたSIMPLE1500シリーズとして発売したもの。公式に恋愛SLGであると宣言されているが、どちらかと言えば恋愛ADVと言っていい内容である。また、PSへの移植に際しCGや脚本が修正され、年齢制限が排除されたマイルドな作りになっている。

では、なにはともあれゲーム内容を簡単に追っていこう。主人公は男子高校生。夏休みに学校で夏期講習を受けることになり、その時間を共にする幼馴染の女の子や同級生、新たに出会う女性との交流を経て、最終的に誰かと結ばれるような展開へと進んでいく。

また、すでに小説的と述べた通り、ほとんど文字を読んでいるだけで話は進んでいく。もちろん、その中で会話の選択もあれば移動する場所を選ぶこともできるが、この手のゲームとしては選択肢出現頻度が比較的少ない傾向にある。よって、本作を楽しめる人は、文字を目で追うことを楽しいと思えるプレイヤーで、さらに男子学生が主人公の恋愛話が楽しめる人と思われる。

ストーリーは2部構成になっており、先述の夏期講習期間で女性陣との交流。講習が終わると主人公が故郷に帰る話がスタートし、同時に好きな女性を選択することになる。つまり、どの女性とのエンディングを見るかをそこで選択するわけだ。当然ながら選んだ女性によって故郷でのストーリー展開は大きく変わり、故郷から戻って夏休みが終了するとゲームもエンディングとなる。



進め方によっては、10歳の女の子から好意を寄せられることもある。その逆に、ほとんどこの女の子と会うことなく進むこともある。

DATA THE 恋愛シミュレーション 夏色セレブレーション

メーカー/D3パブリッシャー
発売日/2000年8月24日

定価/1500円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	300円
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

オリジナルはPCゲームである。コンシューマー版はSIMPLE 1500シリーズ（PS）SIMPLE 2000シリーズ（DC）として発売されている。

※…PS版の発売日・PS版の定価

予備校の臨時講師となってひと夏の恋をヴァーチャル体験



ふれあい

THE 恋愛シミュレーション2

複数女性からモテまくる浪人バイト講師の夢物語



姉から予備校でのバイトを強要され、断ることのできない主人公。こうして臨時講師：矢萩俊平が誕生し、夏の恋愛模様が描かれ始める。



非現実的な能力を持った女性も登場。もちろん恋愛対象なので、プレイヤーが望めばストーリーは魔法の世界へと向かっていく。



ゲーム終盤で意中の女性を決めると、その人との愛の結末へと進む。写真は幸せそうだが、結末はいわゆるハッピーエンドばかりではない。

SIMPLE1500シリーズの恋愛シミュレーション第2弾『ふれあい』は、前作となる『夏色セレブレーション』と同様にADV形式の作品である。恋愛SLGという括りのADVはよくあるので、そこを掘り下げることはしないでおこう。

冒頭から第2弾として解説を始めたわけだが、実際のところ舞台設定等に前作との繋がりはない。実は本作はもともと同人ゲームであり、『夏色』とは全く関係なく制作されていたもの。それが様々な経緯でPSに移植され、SIMPLEシリーズとして発売されたのだ。前作のファンで続編を期待して購入した人は相当の肩すかしだったに違いない。本作はあくまでSIMPLEシリーズの恋愛SLGの2作目だということなのだ。

では、ここからは話題を変え、本作の簡単なストーリーも含め、ゲーム内容を紹介しよう。

主人公は浪人生。そして主な舞台となるのは予備校である。夏休み中に予備校で講師のバイトをすることになり、そこに来る女子生徒や同僚の講師との恋が始まるという内容だ。これだけの説明では「浪人生は恋愛より勉強だろう」といった指摘をしたくなるかもしれない。しかし、それをぐっと我慢するとモテモテ男の物語が堪能できるゲームである。

プレイヤーがすることはコマンド選択ぐらいで、特にどうしなくてはいけないという縛りもない。かなり適当にコマンドを選択しても物語は進行し、最終的には誰かとの恋の結末が訪れるからだ。ただ、特定の女性と親密になるように行動することで、初めて見られるようになる特典が用意されているなど、エンディングを見るための作業にならないような工夫もなされている。

登場する女性も非常に多彩で、血の繋がっていない妹から、秘密を抱えた後輩に生意気な中学生まで。主人公が浪人生で相手が中学生…そんな現実には難しい恋愛や、完全に非現実な相手との恋なども味わうこともできる。この恋愛対象となる女性の数やバリエーションの豊富さについては、完全に前作を凌駕しているといえるだろう。



セクシーシーン、といっても家庭用ゲーム機なのでセクシー度合いに限界はあるが、こういうシーンもストーリーに散りばめられている。

DATA THE 恋愛シミュレーション2 ふれあい

メーカー/ディースリー・パブリッシャー
発売日/2001年8月30日

定価/1500円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	300円
Xbox Live Arcade	未配信

もともとPC用の同人ゲームとして製作されていたものを、PSのSIMPLE 1500シリーズとして発売した。中古価格は非常に安い。

※…PS版の発売日・PS版の定価

これでキャバクラ通いともおさらばできる

ドリームクラブ



ドリームクラブはキャバクラじゃない…

これを読んでいる成人男性、特に社会人の中で、キャバクラなど女性が接待してくれる、いわゆるお水のお店に行ったことのないという方はほとんどいないのではないだろうか。たとえそういったお店やお水系の女性に嫌悪感を抱いている方でも、仕事上の付き合いで仕方なく…といった経験をお持ちの方も少なくないはず。別に悪いことではない。健全な男子なら誰もが一度は通る道なのだ。

また、中には連日のキャバクラ通いが原因で常時金欠という強者も少なからずいるのではないだろうか。それほどまでに我々男性を虜にする夜のお店…。これを自宅で気軽に味わえるのが本作『ドリームクラブ』である。

ちなみにドリームクラブはキャバクラに非ず。「心のピュアな方だけが入会を許される、完全会員制のクラブ」なのだ（メーカー談）。とは言え、やはりそれは詭弁に過ぎない。確かに内装は一般的なキャバクラよりも遥かに豪華だが、女の子を指名できて一緒に酒が飲めるのだから、誰がどう見てもキャバクラであろう。ただ、普通のそれと少し違うのは、衣装までも指定できてしまう点だ。また、「ドリームクラブ」への入店資格、即ち会員期間は僅かに1年である。もし何らかの野心を持っているのであれば（ピュアな心の持ち主だからそんなことないかと思うが）、足繁く店に通い続け、お気に入りのホストガールの気持ちを掴むしかない。



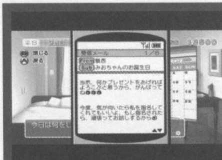
いつもの見慣れた風景に忽然と現れたきらびやかな建物。わけもわからないうちに会員にされる主人公なのであった。



かわいい女の子（ホストガール）がいっぱいの夢の様な空間。まてまて、これってもしかしてボラれるんじゃないのか？

シリーズ作品

ドリームクラブZERO	Xb360･PS Vita

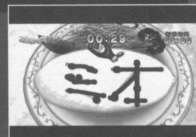


リアルではお水の女の子からメールが届いても素直に喜べない部分も多々あるのだが、本作では有意義な情報が書かれていることも。

しかしながらこのゲーム、変なところがリアルに出来ており、店に通うのにもお金が必要になる。お金を稼ぐには平日にアルバイトをこなすこと。選択肢はこれしかないのだが、手堅いコンビニやコールセンターのアルバイトか、あるいは一発勝負のギャンブルか（期待値はコンビニより若干上だがマイナスの場合もある）。ちなみに本作は完全オートセーブ。やり直しはきかない。

カラオケとミニゲーム





ホストガールとの親密度が高ければカラオケのリクエストに応えてくれることも。しっかり応援してさらに仲良くなろう。また、ミニゲームでも結果次第で仲が進展する。

DATA ドリームクラブ

メーカー/ディースリー・パブリッシャー
発売日/2009年8月27日

定価/7140円

※…Xb360版の発売日・Xb360版の定価

対応ハード

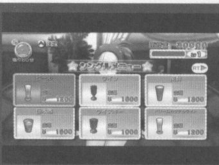
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

オリジナル、続編共に携帯機版の方が高い。また、本編とは別に派生作品として『マージャン★ドリームクラブ』も存在する。

酒は呑んでも呑まれるな 適度な酔いが最重要



値段設定が何とも…
結構リアルな値段設定に一瞬現実に戻される。そうなのだ。こういったお店というのはとにかく飲み物も食べ物もべらぼうに高いのである。

その他、平日はショッピングに出かけることも可能。もちろんその目的はただ1つ。お気に入りのあの娘のプレゼントを買うためである。店に並んでいる商品は日によってまちまちだが、これには法則性が存在。また、どのプレゼントがお気に入りの女の子に喜ばれるかも事前にリサーチしておかないと泣きを見ることになる。普通の感覚の女の子ならお世辞でも「ありがとう」と言ってくれそうなものだが、お水系の女はプレゼントを貰うのに慣れっこなので、もう信じられないほどに冷徹なのである。しかし彼女たちも現金なもので、ある程度高価なプレゼントなら物が何であれ喜んで受け取ってくれる。お水系のお店の近くには質屋が多いという話があるが、彼女たちも例外ではないらしい。

さて、そんなドリームクラブだが、足を運べるのは週末の夜だけである。



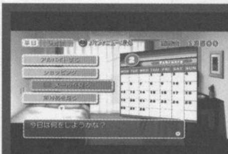
ツンデレホストガールの魅杏（みあん）ちゃん。ツンデレ＝かわいいが成り立つのは、基本的にゲームの中だけと思ったほうがいい。



会話中には時々選択肢が現れることがある。ちなみに1回の制限時間は1時間。追加料金を支払えば1度だけ延長も可能だ。

飲酒の描写があるため全員が20歳以上という設定。その意味では「女はJKかJCに限る」などというロリコンには向かないゲームかもしれない。店内で選択できるのは主に「飲酒」「会話」「オーダー」「プレゼント」。コマンドを実行するごとに制限時間が減っていく。このうち飲酒に関しては「IIS」と呼ばれる独自のシステムを採用している。カッコイイ名前だが何のことはない。「インタラクティブ・飲酒・システム」の略だ。右スティックの傾きに応じてプレイヤー・ホストガールともに飲酒、徐々に酔いが回るという画期的なシステムで、アホな大学生サークルのように一気飲みすることも可能である。が、自分の限界値を上回ってしまうと酩酊状態となり、その場に倒れこんでしまって強制退店となるので注意したい。これは自分だけに限らず、ホストガールにも言えることである。

一方、適度に酔っ払えば饒舌になり、「ETS（エモーショナル・トーク・システム）」が発動。この間であればホストガールのプライベートな部分を聞き出したりできるので、酒とは上手に付き合いたいものである。



平日はアルバイトをこなしてお金を貯めよう。貢ぎ物を買いに行くのも悪くない。ああ、人生の目標があるっていいなあ…（遠い目）。



ホストガールは個性的
場所が場所だけに、なんか違法な薬とかすすめられたのかと思ったがそういうわけではないようだ。それにしてもなかなかいい眺めである。

こうして1年間に渡ってドリームクラブ通いを続ければいよいよお楽しみのエンディング。果たして2人の仲はちゃんと進展しているのだろうか。ドキドキの瞬間だ。もちろんそこはお水の女の子。辛辣な言葉も覚悟しておきたい。



ドリームクラブZERO



続編の『ドリームクラブZERO』では半年前が描かれており、ホストガールも初代より多い。また、インターフェースも向上しているが、一部のシナリオは初代が上との声も。

ラブプラス



彼女になってからがゲームの本編



最初の1年間は「お友達パート」と称した育成SLG。ここで自分を磨けるだけ磨き、惚れたあの娘を彼女にしよう！

同社の『ときめきメモリアル』と比較すると登場人物は3人と極めて少ないものの、高嶺愛花はお嬢様、ツンデレ気質の小早川凛子、おっとり系の姉ヶ崎寧々と、性格のツボはしっかり押さえられている。女の子に出会ってからしばらくはときメモ同様に自分自身を磨きつつ、意中の娘に接近していく育成SLGとなっており、本作ではこれを「お友達パート」と呼んでいる。そしてここからが本題。お友達パートで無事女の子のハートを掴むことができれば、エンディングの後に「恋人パート」が始まるのである。通常の恋愛SLGは



フルボイスで展開される本作。それだけに感情移入度は抜群に高い。ちなみに写真はポニーテールが特徴のお嬢様キャラ・高嶺愛花。

結ばれるまでの過程を楽しむものであるが、本作では結ばれてからが本編のスタートと言っても過言ではない。そのためお友達パートの難易度はかなり低い。

一方の恋人パートは本体に内蔵された時計と連動して時が進む。つまり設定さえ間違っていなければ現実と完全にリンクした恋愛体験が可能なのだ。もちろんDSなのでタッチパネルやマイク機能にも対応している。恋人に触れたり、会話を交わすこともできてしまうのだから、これはちょっとしたカルチャーショックだ。また、年間を通して楽しめるようにイベントも多数用意。現実と違って彼女は歳をとらない。出会ったあの時のままの美しい姿で、恋人のアナタを楽しませてくれる。

さらにその後発売されたバージョンアップ版の『ラブプラス＋』では1泊2日熱海旅行イベントも追加され、旅館側もラブプラスプランを用意するなど、ちょっとした社会現象を巻き起こしたことは記憶に新しい。なお、最新作の『NEWラブプラス』は3DSでリリース。裸眼立体視対応なので、より彼女を身近に感じ取ることが可能だ。恋愛SLGも遂にここまで来たかという感慨とともに、日本の行く末も心配になってしまう。

シリーズ作品

ラブプラス＋	DS
NEWラブプラス	3DS



お友達パートは最長100日。この間に告白されないとバッドエンドとなってしまう。告白された場合はいよいよ「恋人パート」へ。

彼女には優しく接しよう



最近は人目もはばからずに街中で電車でいちゃつく不届き者も多いが、本作に登場する女の子はみんなピュアな心の持ち主。愛を確かめるのは誰もいないところで…。

DATA ラブプラス

メーカー/コナミ
発売日/2009年9月3日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	**DS ニンテンドーDS**	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

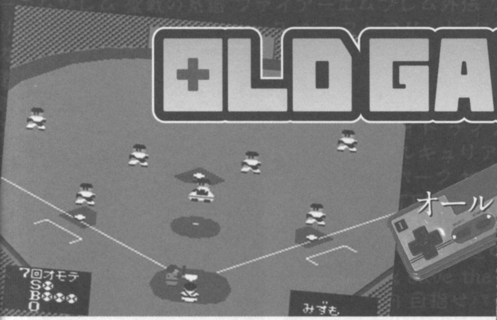
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

様々な関連商品が存在し、その一部はかなり高価だが、ゲーム本編の中古価格はそれほど高くはない。中古の彼女が嫌ならば新品を買おう。

OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー





その他のシミュレーションゲーム編







必殺シュートでゴールネットを突き破れ

キャプテン翼

キャプテン翼シリーズ



ガチャを回さなくても強いキャラが使えます

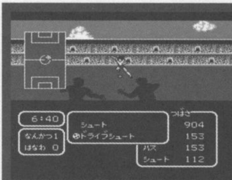
世界で活躍するスター選手の中にも、この漫画やアニメに影響されてサッカー選手になったというコメントが度々聞こえてくるほど有名な『キャプテン翼』。高橋陽一氏が描くサッカー漫画の金字塔は、現在も集中連載や短編形式で継続している。

当然、ゲーム作品も多数存在し、本頁で紹介するテクモ版以外にもコナミやバンダイ版も発売されている。また、モバイルやブラウザでもテレビCMでお馴染みのアイテム課金系ソーシャルゲームで翼くんの世界を楽しむことができる。

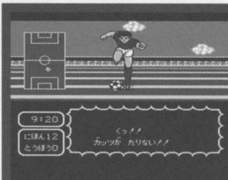
しかし、選手のゴールドカードに○○ポイント、各種回復アイテムパックに○○ポイントのお支払いを重ねて気がつけば数万円…ということになるならば、1～数百円で買えるファミコン、スーパーファミコン時代のテクモ版がもっと見直されてもいいはず。というより、KLabがソーシャルで出している『キャプテン翼～つくろうドリームチーム～』は、テクモ版のコマンド選択型のゲーム形式を踏襲しているのである（関連はないそうだが）。ソーシャルにハマっている層と我々オールドゲーマー層の住み処は別といわれているが、当シリーズは有限とはいえガッツを消費するだけで必殺技が使い放題で回復に課金チャージも必要ないのだから、あちら側の層にもぜひ遊んでもらいたいゲームである。

シリーズ作品	
キャプテン翼Ⅱ スーパーストライカー	FC
キャプテン翼Ⅲ 皇帝の挑戦	SFC
キャプテン翼Ⅳ プロのライバルたち	SFC
キャプテン翼Ⅴ 覇者の称号カンピオーネ	SFC
キャプテン翼VS	GB
キャプテン翼	MD

というわけで、テクモシリーズの第1作目『キャプテン翼』。この作品は原作の中学生編とジュニアユース編を再現した内容となっており、日向率いる東邦との同点優勝までシナリオに組み込むなど、アバウトな設定が多かったこの頃のキャラゲーにしては原作の世界を大切にしている。ただし、ジュニアユース編に突入した際に発生するアドベンチャーパートの岬くん探しに失敗すると、黄金コンビが復活しないまま大会が始まってしまうといったプレイヤーの行動で運命が変わってしまう部分もある。



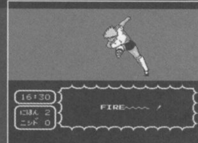
ドリブルでボールを運ぶ以外の動作はコマンドで決定するのがこのシリーズの特徴。選手には成長要素もある。



RPGでいうところのMPに該当するのがガッツ。必殺シュートなどの特殊スキルはガッツを大量に消費する。

必殺技も忠実に再現





原作で披露された必殺技のモーションに胸が熱くなる方も多かったはず。日向のネオタイガーなど試合中に条件を満たさないと発動しないシュートもあり、かなり芸が細かい。

DATA キャプテン翼

メーカー/テクモ
発売日/1988年4月28日

定価/5500円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

版権モノなのでVC系の配信は今後も望み薄。中古は安く買えるものがほとんどだが、MD版は出回った数が少なくやや値が張る。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	**FC ファミリーコンピュータ**	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

『Ⅱ』からはオリジナルの翼ワールドを展開



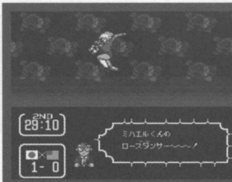
ジーコも登場

『Ⅱ』のラスボス的最強のストライカー、コインブラくんはジーコの本名と同じである。

アクション主体のサッカーゲームしか存在しなかったファミコンで、SLGでありながら複数の要素を兼ね備えた『キャプテン翼』は評判を呼び続編が制作された。

シリーズ2作目の『キャプテン翼Ⅱ スーパーストライカー』は前作から一転して、オリジナルストーリーで構成されており、ブラジルに渡った翼がサンパウロFCで戦う。ゲームは数章に分かれており、日本にいるメンバーが翼と対戦する機会もある。今作で原作をトレースしていないのは漫画がジュニアユース編で終了していたため、収録可能な話がなかったからであり、次作以降もテクモ考案のシナリオで制作されていった。

作中で使用できる技も増加し、ここ一番で頼りになる石崎の体を張った名人芸「顔面ブロック」など、前作には登場しなかった原作に準じた技が追加された。



オリジナルの必殺技は変態度も増していき『Ⅲ』以降はなにが脅威なのかわからないが、とにかく凄そうな技をよく目にする。

その一方でオリジナル要素も濃くなり、主要キャラの1人である三杉に必殺技がないことを不憫に思ったのか（後の原作ワールドユース編ではドライブシュートをマスターしている）「ハイパーオーバーヘッド」といった技を授かったり、翼はドライブシュートを越える必殺技サイクロンを体得する。こうしたオリジナル技は敵側も使ってくるのだが、その内容は実際のシュートテクニックのひとつである「バナナシュート」があるかと思えば、「きえるフェイント」「ぶんしんドリブル」といったもはやサッカーの領域を踏み外してしまっている衝撃の技まである。もちろんこういった技を使われると失点のピンチなので、ゲーム攻略的には嫌な場面であるのだが、ネタ的には今度はなにを見せてくれるんだろうかとつい見とれてしまう。ネタといえば、オリジナルキャラの顔が既存選手の誰かしらのものを流用して色違いになっている点。これは容量だとかテクモサイドの問題だけでないのは明白だが、理由がわかっていてもキャプ翼ファンが決して口にしてはいけない約束事である。



チャーリーの語りも名物に

試合を開始しないでいると実況のチャーリー高橋があれこれと語り出す現象も恒例となった。

実況のチャーリー高橋が主要選手以外のキャラを「てきの○ばん」と露骨に差別していたのもファミコン時代の懐かしい想い出であるが、スーパーファミコンの作品からは相手チーム全員に名前が与えられ、よりオリジナル色が強調されるようになった。また、『Ⅳ』ではマルチシナリオを導入するといった試みも見られた。システム面は1作目から確立されていたため、そう大きな変更はなかったものの、『Ⅴ』だけは例外的にアクション要素を高めた別のゲームになっている。

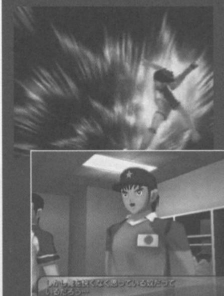


『Ⅳ』からはついに日本の主力メンバーが皆プロの世界に。この頃は日本人が海外ビッグクラブでプレイするなど夢の話であった。



何度見ても絵とテキストが合っていない『Ⅴ』におけるロベルトの過去を振り返る1シーン。内容も『Ⅳ』までの流れとは異質である。

バンダイ版



バンダイもスーパーファミコン時代からキャプ翼のゲームを発売しており、PS2で出した『キャプテン翼』はチームメイトに指示を出して戦うSLG要素を含んでいる。



ベストプレープロ野球

ベストプレープロ野球シリーズ

玄人好みの指令特化型SLG

ファミコン時代の代表的な野球ゲームといえば任天堂の『ベースボール』『ファミスタ』『燃えプロ』といったあたり。いずれも直感的操作で特に対人戦が盛り上がるアクション系のスポーツゲームである。しかし、忘れてならないのが前記の系統とは一線を画す、お一人様没入SLG『ベストプレープロ野球』シリーズだ。

本作は『ダビスタ』の制作者でもある薗部博之氏が開発を行い、第1作目は1985年に『ベストナインプロ野球』というタイトルで富士通のFM-7用ソフトとしてデビューした。同年には『新ベストナインプロ野球』も登場し、後に他のPC系にも移植され、それらのシステムをベースに1988年にファミコンで『ベストプレープロ野球』が発売された。現在は一括りになっているが、FC1作目には同年のデータを反映した『新データ版』も存在する。選手データが更新されている以外に中身の違いはないが、中古購入するとこちらが当たるかもしれない。

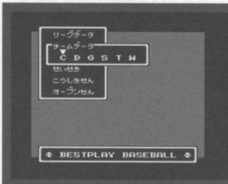
『ベスプレ』の最大の特徴は、プレイヤーが監督となりペナントレースを戦っていくという点である。従って攻守において選手を操作することはできず、自身は選手交代や作戦指示の采配を振るいながら戦況を見つめていく。興味のない人からすればプレイヤーが関与する場面が少なくCOM同士の試合をひたすら見ているだけと捉えられてもおかしくない、触れてみればすぐにわかる大人仕様のマニアックなゲームなのだ。しかし、松下進氏のキャッチーなイラストも相まって、ビジュアルだけで『ファミスタ』系のゲームと勘違いして買ってしまった…といったように、この辺の仕組みを理解しないで購入した子供も当時はいたはずである。

しかし、野球好きのアダルト世代からの受けは良好で、能力にバラツキのある選手を使っていく監督気分に浸れる点が大いに評価された。

シリーズ作品	
ベストプレープロ野球Ⅱ	FC
ベストプレープロ野球'90	FC
ベストプレープロ野球スペシャル	FC
ベストプレープロ野球	PC
ベストプレープロ野球'00	PC
ベストプレープロ野球	GBA
新ベストプレープロ野球	PS2

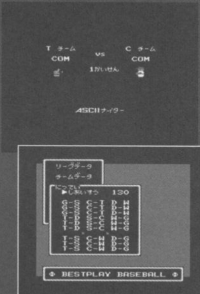


試合中の画面だけを見ていると『ファミスタ』系のゲームにも見えるが、バットを振ったり、ボールを投げることはできない。



オリジナルチームは存在せず（選手エディットは可能）、プレイヤーは実在チームの選手を率いてCOMと戦う。

他チームの観戦



FC1作目で致命的にキツイのが、ペナントレースで他チームの試合をスキップできない点である。この間は読書するなりして時間を潰すしかなかった。

DATA ベストプレープロ野球

メーカー/アスキー
発売日/1988年7月15日

定価/5800円

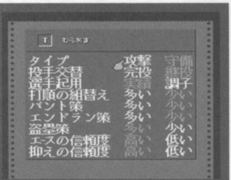
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

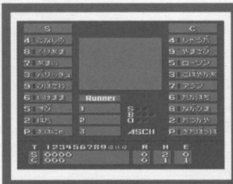
AC アーケード	PC パソコン	**FC ファミリーコンピュータ**	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

シリーズのほとんどは安価に購入可能。しかし、FC版はいずれもバックアップの電池が切れている可能性が高いことに注意しよう。

自由度の高いエディットで理想のチーム作りが可能



敵チームの監督設定も可能に
『Ⅱ』からはCOMチームの監督の思考を設定して個性を出すことも可能になった。



『Ⅱ』のCOM対COM戦でスキップ設定をしておけば画面のように試合経過と結果だけが表示されるようになる。



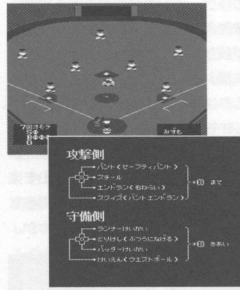
『Ⅱ』の改良版『90』
ターボファイルと別リーグの公式戦終了データがあれば日本シリーズ開催が可能であった。

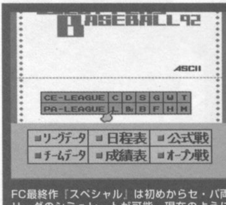
本作のプレイスタイルはデフォルト設定のチームを使って優勝を目指すか、エディット機能で選手の能力と入れ替えを行い自分好みのチームカラーを作って戦うかに分かれるが、このエディット機能はなかなか優秀で能力設定から名前の変更まで可能ゆえ、その気になれば現在のチームデータを作成して過去の他球団と対戦するといったことも可能である。

ゲームの攻略については無論エディットで能力をいじるか否かによって難易度も変わってくるものの、俊足打者にバントさせると超高確率で内安打になる…といったこのゲームならではの一面を利用して攻めていくなど確立された戦術はいくつかある。現実のプロ野球では対戦相手にホームランを打たれて逆転でもされようものなら、ベンチを蹴ったりモノに当たる気性の荒い監督もいるが、『ベスプレ』の世界では打たれた瞬間にリセットを押せばその1プレーをなかったことにできてしまうため、監督が怒りに震えることはない。もっともフェアプレー精神が問われる真っ黒な技なので、使うかどうかはプレイヤーの良心に委ねられるが。いずれにせよ、胴上げ画面を見ることはさほど難しいものではない。

しかし、プレイに快適さを求めるなら断然『ベストプレープロ野球Ⅱ』以降である。『ベスプレⅡ』では投手の能力値に手が加えられ、球場の種類なども選択できるようになったが、プレイヤーにとって一番大きかったのはCOM同士の対戦に早送り機能が備わったことである。前作では他チームの試合も強制的にフル観戦するシステムであったため、ペナントモードでMAX130試合に設定すると途轍もなく時間がかかったが、今作では高速消化で大幅な時間短縮を実現したのだ。

さらに『ベストプレープロ野球スペシャル』では、これまでセ・パ1リーグしか選択できなかったものが両リーグの同時進行を可能にしているので、日本シリーズを戦いたい人にはこちらがオススメである。ただし、進塁プレーに設計ミスがあるため、試合はやや緻密さに欠ける。



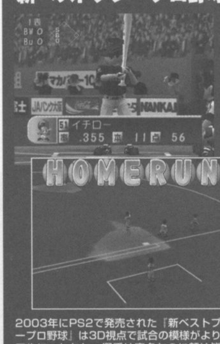


FC最終作『スペシャル』は初めからセ・パ両リーグのシミュレートが可能。現在のようにCSはないので優勝者同士で日本シリーズを行う。



『スペシャル』は92年のデータが元で黄金期を迎えていた西武が強い。なお、きよはらが打席に立ってもとんぼは流れないのであしからず。

新ベストプレープロ野球



2003年にPS2で発売された『新ベストプレープロ野球』は3D視点で試合の模様がよりリアルに。しかし、選手は実名なのに顔は皆一緒というのが寂しいところ。

暖かい家に居ながら苛烈な登山を体験できる



蒼天の白き神の座
GREAT PEAK

レアなゲームながら完成度は非常に高い

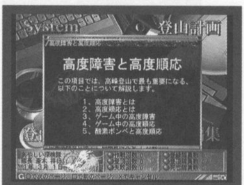
シミュレーションゲームの中でもあまりメジャーとは言えないスポーツSLG。その中でも登山を扱ったゲームというのは極めて少なく、PCの洋ゲーでいくつか存在する程度。家庭用ハードでは本作とは少々毛色が異なる『未踏峰への挑戦　アルプス編』というゲームが存在するが、これはかなりアクションゲーム寄り。しかも、どちらかと言えばバカゲー・クソゲーとして有名である。こういった点を考慮すると、現在登山を楽しめるSLGで気軽にプレイが可能なのは本作だけである。そのためか、中古ソフトが高価であるのは少々残念なところ。ゲームアーカイブスでの配信希望ソフトとして本作を強く推したい。

本作は本格的な登山SLGであるため、当然登山の知識が豊富であればゲームが有利に進む。しかし、メーカーも登山がゲーマーにとってメジャーなスポーツではないことは重々承知していたようで、本作のチュートリアルは実に丁寧である。音声と画像でゲームの進め方を細かく指導してくれるため、全くの初心者でもゲームに慣れるのは早い。そのため、登山未経験者も手軽に世界最高峰に挑むことができる。必要なのは少々の失敗ではめげないハートのみなのである。

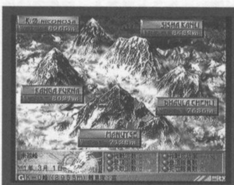
とは言え、本作の難易度が高めであるのもまた事実。無計画な登山で頂きに立てるほど本作は甘くはないのだ。逆に言えば綿密な計画のうえで登頂に挑めば、不意のトラブルで断念せざるを得ないことはあっても、高確率で山頂へのアタックが成功するのである。こういったSLGの面白さと登山の難しさが融合しているところが本作の素晴らしいところ。現実には不可能な世界最高峰の登頂という経験を自宅にいながら経験できるというのは、SLGの面白さの本質を突いているものなのだ。



重装備・大人数の極地法、少数精鋭・軽装備のアルパインスタイルから単独行まで、登山のスタイルを自由に選ぶことができる。



専門的な知識が必要になる場面も多いが、丁寧なチュートリアルがあるため登山に関して全くの素人でもゲームを楽しめる。



プレイヤーの前に立ちはだかる8000m級の山々。その過酷さは想像を絶するもので、挑戦者に牙をむき襲いかかってくる。

過酷な試練


雪崩・滑落・落石・突風といったアクシデントが隊員達を阻む。これらにどう対応していくかもリーダーの資質として重要。時には強行、時には撤退と臨機応変に対応したい。

DATA 蒼天の白き神の座 GREAT PEAK

メーカー/ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日/1998年7月16日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	**PS プレイステーション**	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

中古ソフトはプレミア価格とまではいかないが、定価にかなり近い価格で取引されている。発売はSCEであるがアーカイブスでの配信は未定である。

登山のスタイルはプレイヤー次第



地道にルートを開拓
ゲームに慣れておらず、隊員の能力が低いときは無理せず少しずつルートを開拓していこう。

他にほとんど類を見ない登山SLGである本作。いったいどのようにして登頂を成功させるのか、ここで詳しく説明していきたい。

まず初めに登山隊のメンバーを募集する。デフォルトのメンバーでも攻略は可能なため、ここは必ずしも必要ではないが、若く有能なメンバーを集めるチャンスでもあるため、募集は毎年行うべきだ。そして、次に登山計画を立てる必要がある。ここでは登頂する山、ベースキャンプの位置、参加隊員、備品などを決定する。この計画が無謀であれば登頂失敗は火を見るよりも明らかとなる。特に慣れない内は簡単なルート、季節を選択し、万全の準備で立ち向かう必要がある。

現地に着いてから最初の仕事は隊を編成し、ルートを開拓していくことである。登山ではいきなり頂上を



装備品は多いほどいいのも事実だが、無駄な荷物はゴミを増やす原因となる。また、予算とも相談して購入していこう。



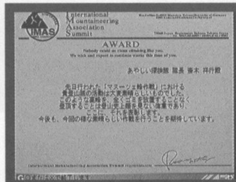
経験を積めば隊員達は成長していく。長期的な視点では若いメンバーを中心に育てていくのがいいだろう。

目指すなど以ての外で、ここで慎重を期さないと簡単に死人が出てしまう。いくつかのルートを探索し、ルートを決定後、安全に登れるように工作すれば登攀スピードも上がり、事故の可能性も低くなる。ある程度の距離のルートが確定し、工作が終了したらキャンプを設営する。このキャンプは中継基地としての役割を果たし、隊員がいちいちベースキャンプへと帰らなくてもOKとなる。

これらを繰り返していけば最も安全に頂上へと近づけるのだが、それでも不意のアクシデントは避けられない。中には高山病の様に準備次第で何とかなるものもあるが、落石や雪崩、滑落といったアクシデントの確率を0にすることはできない。基本的に事故後は無理をさせるのはNG。キャンプへと帰還させ、体調が回復するのを待つことが大切。時にはベースキャンプを撤収して帰国する判断を下さなくてはならない時もある。隊員は成長していくので、登頂に成功しなかった場合も必ずしも無駄な



高度に適応していくことが登山では何よりも重要。高山病は簡単に人の命を奪ってしまう危険な症状なのである。



登頂後も気を抜かずに
頂上を制覇してもそのまま帰国してはいけない。装備を残さず回収することも重要なのだ。

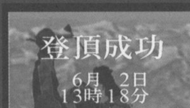
経験にはならないのだ。

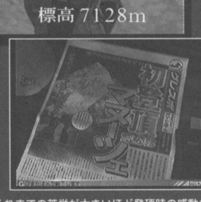
アクシデントを克服し、頂上までの距離が僅かになれば最後のアタックをかけるチャンスである。ここからはプレイヤーはただ祈るしかない。

登頂が成功すれば実写ムービーが流れ、歓喜の瞬間が訪れる。しかし、登山はここで終了するわけではない。最終的に登攀道具やテントなどを回収してから撤収しないと、山を汚した登山家として不名誉な称号を与えられてしまう。ここは浮かれた気分を抑えてゴミの回収に勤しもう。

もちろん、ここで紹介したのは最も基本的な登頂方法に過ぎない。プレイヤーの経験次第で様々なスタイルの登山が実践可能である。この懐の広さも本作の魅力の1つなのだ。

感動の一瞬





それまでの苦労が大きいほど登頂時の感動も大きくなる。アクシデントに挫けず頂を目指した者だけが味わえる感動は、まさに本物の登山そのままである。



高機動幻想ガンパレード・マーチ

宣伝よりも内容 当たり前だが実現しにくい

発売から12年が経過した現在でも、熱狂的なファンが存在する本作『高機動幻想ガンパレードマーチ』は、自由度の高さが最大の売り。本作を強いて分類するならば、戦略SLGと言えなくもない。しかし、同時に恋愛要素も含まれており、学園ものでもある。また、日常生活はADVに近いゲーム性を持っており、やはり一概に分類してしまうのには無理がある。本作はプレイヤーの行動次第で無限の広がりを見せるのである。

そんな本作にもただ1つだけ目的が存在する。それはゲーム終了まで主人公が生き残るということ。それ以外の足枷はかぎりなく少なく、本能のおもむくままにプレイすることが可能。ゲームの目標はプレイヤー自身が決めればいいのだ。

本作の販売元はSCEであるが、開発はアルファ・システムが行っている。同社は『リンダキューブ』や『俺の屍を越えてゆけ』などの製作で知られており、独創的なゲームを作り出す会社としてマニアからも一目置かれている。しかし、あまりに斬新な本作の開発には相当な期間がかかってしまい、発売されたのはPSの末期である2000年9月。しかも、発売されたのは完全版とは言い難いものであり、実際にはまだ開発途上にあったのだ。当時は既にPS2が発売されており、世間の注目はそちらへと移っていた。そのため本作はSCEに見放され、広告費が0円という扱いを受けてしまう。

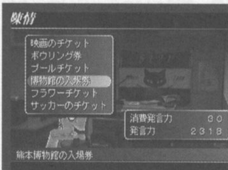
しかし、本作はこの悪条件のもと口コミで販売本数を伸ばしていき、セールス的に大成功を収める。また、日本ゲーム大賞優秀賞をはじめとして様々な賞を受賞。アニメ・漫画・小説といったメディアミックス戦略も成功させた。ゲームが面白ければ広告費をかけなくても売れる。この事実は多くのゲーム制作者に希望を与えたに違いない。



生徒同士の恋愛ももちろんあり。複数の異性に手を出すことも可能だが、相応のリスクを伴うことも忘れてはならない。

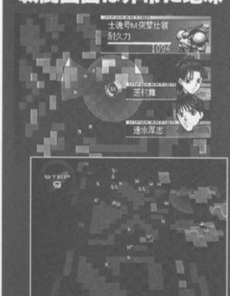


1周目のプレイで選択可能なのは速水厚志のみ。しかし、主人公が同じでもプレイヤーによってプレイ内容は大幅に異なってくる。



発言力を消費して陳情することによって、キャラの昇進・配属変更・アイテム入手など様々なことが可能になる。

戦闘画面は非常に地味



本作の戦闘画面は恐ろしく地味で、自機や敵は記号で表示されている。しかし、そのシステムはかなり本格的なもので、戦略SLGマニアから初心者まで対応している。

DATA 高機動幻想ガンパレード・マーチ

メーカー/ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日/2000年9月28日

定価/5800円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	**PS プレイステーション**	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

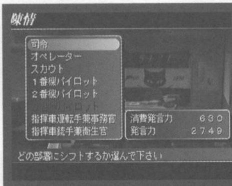
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	600円
Xbox Live Arcade	未配信

中古ソフトを購入するよりも配信を利用した方が安上がり。ただし、配信版にもしっかりバグが残っているので注意する必要があり。

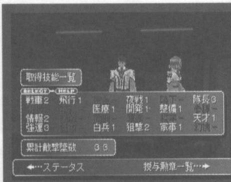
学園生活と戦闘が本作の2本柱



基本的に何をしてもOK
女子便所を覗くのもありだ。ただし、見つかると発言力が下がってしまう。



戦闘に自信がなければ整備士になって前線から退いてもよい。また、司令になって部隊を指揮するのもいいだろう。全ては自由だ。



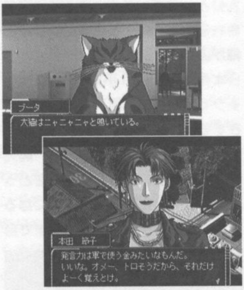
技能の習得
様々な分野で役立つ技能。ひたすら能力値アップに励み、育てゲーとして遊ぶのもよい。

本作の舞台となっているのは熊本市にある高校。1周目の主人公である速水は、高校に通う学生でありながら、同時に幻獣から日本を守るために招集された兵士でもある。そのため、学生として日常生活をおくりながら、招集されれば戦闘に参加することになる。この学園生活と戦闘が本作の2本柱になっており、どちらに重きを置くかはプレイヤー次第である。

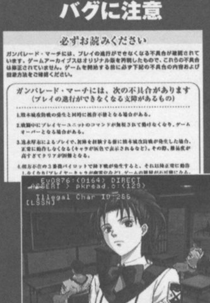
学園パートでできることは主に授業・訓練・仕事であるが、無理にこれに従う必要はない。とは言え、ここでキャラを鍛えておけば戦闘が楽になるのも事実。エースパイロットを目指すならば、積極的に己を鍛え有用なスキルも身につけておいた方がいい。また、ここでは他のNPCと愛情や友情を深めたりすることも可能。NPCと仲良くなれば様々な面で有利にはたらくようになり、恋人同士にもなれる。ただし、無闇に異性との愛情度を上げすぎると、修羅場を迎えることになりかねず、最悪刃傷沙汰に及ぶ可能性もある。が、逆にこれらを手玉に取り、多人数との交際を楽しむプレイ方法もある。

戦闘パートでの速水は基本的に人型戦車のパイロットを務める。戦闘はターン式で行われるが、手動操作モードに切り替えると、1ターン中に非常に細かく行動を行うことが可能。戦闘画面は一見地味に見えるが、実に奥の深い戦略をとることができるのだ。もちろん自動操作モードを使用すれば戦闘はかなり簡略化されるため、あまり戦闘に自信のない方はこちらを使用するべきである。

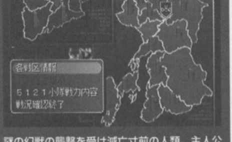
また、本作では「発言力」を消費することで様々な提案や陳情が可能になる。特に陳情では様々な品物の入手のほか、キャラの昇進や配置換えまでもが可能になっており、戦闘が苦手であれば整備士になって戦闘を避けたり、司令となり戦闘を指揮する側にもまわれたりする。これらは自分以外のキャラに対しても行えるため、気に入らないキャラを死にやすい兵種にし、前戦に送り込んで謀殺することも可能。死んだキャラは2度と生き返ることはない。



バグに注意



アーカイブス版の説明書にも記載されているが、本作には実に多くのバグが存在する。その多くは注意して進めることで回避可能なので、ゲームを始める前に必ず読んでおこう。



謎の幻獣の襲撃を受け滅亡寸前の人類。主人公等が配属される熊本は本州防衛のための最終ラインである。



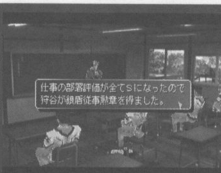
学校周辺には色々な施設があり、自由に利用できる。ブラックマーケットでは万引きも可能だが、捕まるとゲームオーバーに…。

シリーズ化は失敗であった



人間関係も重要
集団行動である以上、人との関係は大切だが無闇に仲良くなればいいというものでもない。

1周目の主人公である速水でゲームをクリアすれば、2周目からは主人公として選べるキャラが4人追加される。これによりさらにプレイの幅が広がるのだが、実は非公式ながら本作では5121小隊22人の全キャラでプレイが可能になる裏技が存在する。これは本来、公式に実装するはずであった仕様なのだが、開発が間に合わず、裏技という形をとっている。そのため、進行不能になるバグなども存在するが、あくまで自己責任でプレイするべきである。



特定の条件を満たすことで勲章が授与される。中には遅刻やサボりでもらえることができる勲章も存在する。

さて、ここまでは本作のいい点を中心に説明してきたが、実は本作にはアンチも少なからず存在する。特にゲーム内では語られないキャラの裏設定が非常に細かく、この設定に拘るマニアに拒否反応を示してしまうプレイヤーも多い。同じ本作のファンでも、システム面のファンとキャラの設定面でのファンは話が通じないどころか、いがみ合うことさえある。あまりにも濃いファンの存在は、ライトユーザーの気持ちを遠ざけることもあるのだ。

また、本作の制作に深く関わっている芝村裕吏氏に対するアンチも多く存在。芝村氏の癖のある発言には不快感を示す人も多く、彼が考案した「無名世界観」なる設定にも嫌悪感を露わにする人が多い。本作の続編的作品である『絢爛舞踏祭』や『ガンパレード・オーケストラ』の評判が芳しくないことも芝村氏への風当たりを強くしている原因だ。

しかし、だからといって本作の全てを否定するのは間違いである。本作の斬新なシステムとゲーム性は歴史に名を残すものであり、その輝きを貶めることは許されないのだ。



場の雰囲気
雰囲気によって特定の提案が不可能になったり、訓練や仕事が出来なくなる場合もある。



戦闘でキャラが死亡した場合、以降決して登場しなくなる。主人公が死亡した場合は当然ゲームオーバーだ。



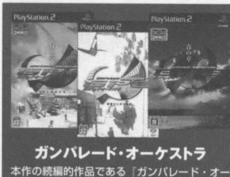
2周目以降中村光弘を使用した場合のみ、ソックスハンターという変態シナリオがプレイ可能になる。



2周目から使用可能になるキャラ



速水厚志でエンディングを見た場合はプレイヤーキャラが4人追加され、さらにプレイの幅が広がる。また、非公式ではあるが裏技を使用すれば、小隊の22人全員を使用することも可能になる。



ガンパレード・オーケストラ
本作の続編的作品である『ガンパレード・オーケストラ』。しかし、3本に分割され全て購入すると2万円以上かかるなど不満点も多い。また、ゲームの内容にも否定的な声が多く聞かれる。

未開の島を駆け巡り脱出に挑むサバイバルSLG

無人島物語

サバイバルライフ・シミュレーション



立派な乗り物を作るほど脱出の成功率がUPする



島を探索することで様々な場所を発見することになるが、その中には遺跡なども存在。レアな場所にはレアアイテムがある可能性が高い。

本作『無人島物語』は、作品名の通り無人島でのサバイバルを疑似体験するゲームである。主にPC向けに制作され、続編が作られる度に新たな要素が加えられていった作品としても有名で、恋愛SLG要素を加えた『無人島物語R』や、アダルトゲームの『無人島物語X』もそれぞれシリーズ化されている。ちなみに今回掲載している写真はSFC版であり、タイトルに『R』や『X』が付く作品とは当然ながら異なる。

では、話題を戻そう。ノーマル作品からアダルトまで、幅広く制作されていった本作だが、基本のストーリー設定はシリーズを通してほぼ同じである。主人公の乗る飛行機が墜落し、無人島に漂着。同じく漂着した仲間を集めて協力し合い、無人島から脱出するというものだ。



条件を満たすことで見られるようになるイベントも用意されている。写真の温泉入浴は代表的な例で、これ以外にもイベントは盛り沢山だ。

仲間が増えるとチーム分けができるようになり、同時に行えなかった未開の地の探索、食料・資材集めの同時進行が可能になる。そうして集めた資材で脱出用の乗り物を作成して、脱出するまでがゲームの流れとなるのだ。当然だが、ただ歩いて人や物を集めれば終わり、というゲームではない。進行に応じて発生する様々なイベントや、特定の仲間を連れていかないと進めない場所などもあるうえに、制作できる脱出用の乗り物も複数種類存在する。

ゲームそのものは乗り物がひとつでも出来上がれば、その時点で脱出して終わることができる。しかしながら、何に乗ったかでエンディングが変化するようになっており、最も簡単に作れるボートでの脱出は、いわゆるバッドエンド。良いエンディングを見るには良い乗り物を作る必要があり、それを作るためには島をくまなく探索して様々な物を集める必要があるのだ。

シリーズ作品	
無人島物語2	PC
無人島物語3 A.D.1999 TOKYO.	PC
無人島物語4	PC・PS
無人島物語アナザーワールド	PC
無人島物語R ※	PC・SS
無人島物語RR	PC
無人島物語X〜外伝	PC
無人島物語XX	PC
無人島物語XXX	PC
無人島物語X.2001 〜姿なき悪魔〜	PC

※…無人島物語R Survival life in the uninhabited region

ゴールは無人島脱出



資材を集め、制作した乗り物で無人島を脱出するのがゲームの目的。写真はボートによる脱出の模様だが、もっと大型で高性能な物を作らないと真のエンディングは見られない。

DATA 無人島物語 サバイバルライフ・シミュレーション

メーカー/ケイエスエス
発売日/1996年1月26日

定価/12800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

シリーズを通して中古価格はやや高めである。また、『無人島物語X』シリーズは18禁のアダルトゲームになっているので注意されたし。

※…SFC版の発売日・SFC版の定価

OLD GAMERS HISTORY Vol.1
シミュレーションゲーム編

発　行　日　2012年11月10日　初版第1刷

発　行　所　株式会社メディアパル
〒162-0813
東京都新宿区東五軒町6-21
TEL.03-5261-1171　FAX.03-3235-4645

発　行　人　齋木祥行
編　集　人　船木和明
編　　　集　安藤理加
　　　　　　田中詩乃

編集協力　須藤浩章　内田亜紀世　加藤一
　　　　　菊一　悟

デザイン　和数奇泰人　GARM

印刷・製本　株式会社 光邦

Printed in japan ©2012 Mediapal　ISBN978-4-89610-128-7

TO BE CONTINUED

OLD GAMERS HISTORY Vol.2
シミュレーションゲーム編
ウォーシミュレーションゲーム…大戦略シリーズ・機動戦士ガンダム ギレンの野望シリーズ etc.
歴史シミュレーションゲーム…信長の野望シリーズ・三國志シリーズ・蒼き狼と白き牝鹿シリーズ etc.
リアルタイムストラテジー…エイジ オブ エンパイア・コマンド&コンカー・ウォークラフト2 etc.

ISBN978-4-89610-128-7
C0076 ￥952E

定価: 本体952円 +税

メディアパル

9784896101287

1920076009525

